132 oldal › 3 CD melléklet › teljes PC játék

PC GURU

s[illegible]koztató informatikai magazin › 2002/5

TELJES [illegible]TÉK: HEROES III: ARMAGEDDON'S BLADE

› BEMUTATÓK

C&C: GENERALS
DRAGON'S LAIR 3D
GAME DEVELOPER CONFERENCE 2002

› ISMERTETŐK

HEROES IV
GRANDIA II
FREEDOM FORCE › WARLORDS BATTLECRY II
› BRIDGE COMMANDER › MIGHT & MAGIC IX

› HARDVER

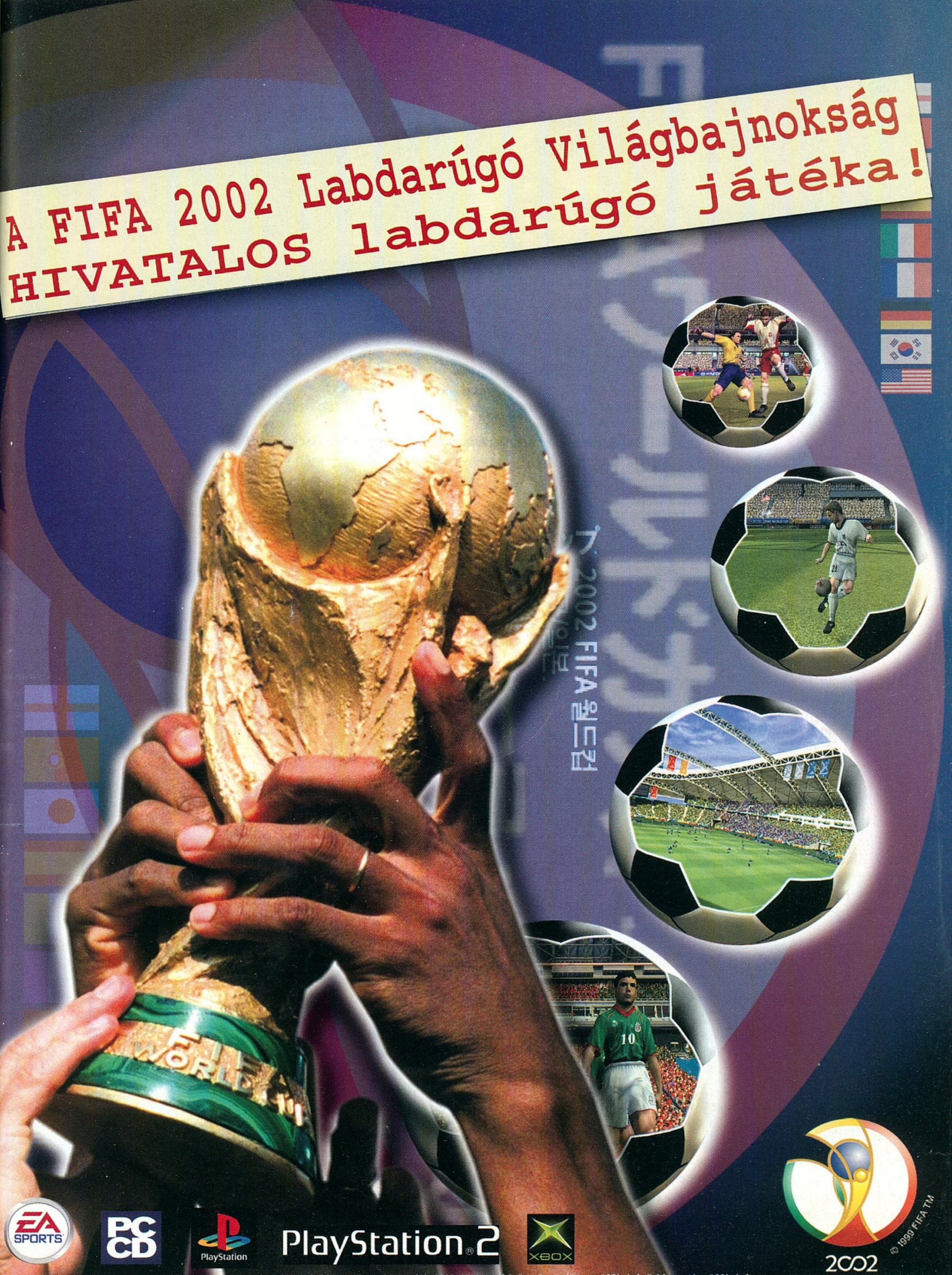
CEBIT 2002 KALAUZ
GEFORCE 4
TITANIUM ÉS MX TESZT

A PC GURU minden számához három CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznak, kérd őket az elárusítótól!
Figyelem! Teljes játékunk kiegészítő lemez! Csak az eredeti Heroes III birtokában játszható, amely megtalálható magazinunk 2001/03-mas számában.

› 1646 Ft

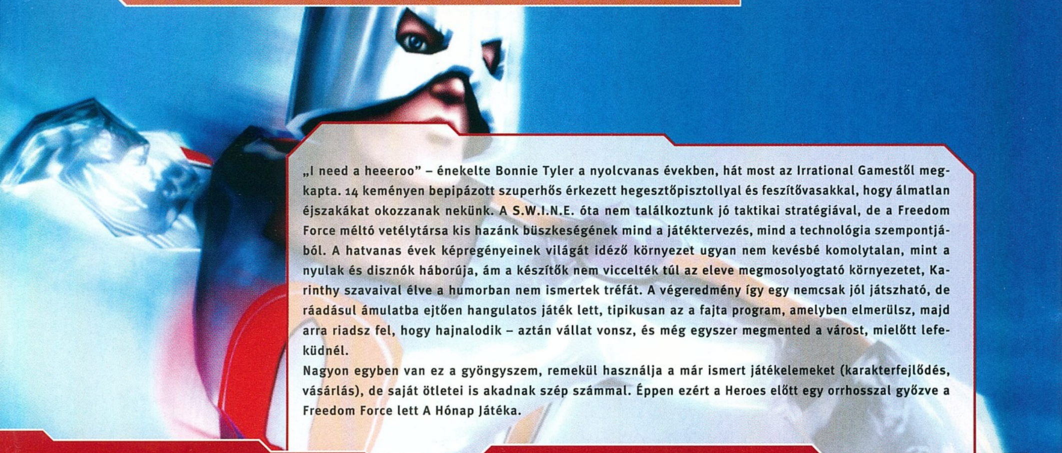
GRANDIA II VÉGIGJÁTSZÁS
JEDI OUTCAST TIPPEK-TRÜKKÖK

GAINWARD
NVIDIA Awarded Gainward!
Best Price Performance Products 2001
NVIDIA Awarded Gainward!
Best 3D Promotor 2001
Új Geforce4 szériák
Cardexpert Geforce4 Powerpack PRO600 TV
Cardexpert Geforce4 PRO600 TV Golden Sample
Gainward GeForce3 PowerPack !!!
GeForce3 PowerPack !!!
Cardexpert Geforce 3 Powerpack Jumbo
Geforce 3 Ti 200 Chip és
128 MB DDR SDRAM !!!!
Cardexpert Geforce 3 Powerpack VIVO
GOLDEN SAMPLE
Speciális válogatású Geforce 3 Processzorok
64 MB 3,8 ns DDR RAM, Video Bemenet és
Video kimenet, DVI csatóló, 3 Év garancia
HERTA
www.orca.hu
Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7846
Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393 Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center)
Tel./fax: 419-4020 Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel/fax:437-4622 Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 Bp. X., Kerepesi út 73. (Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164



(C) 2002 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Official licensed product. (C) 2002 FIFA World Cup Korea/Japan Official Emblem, the Official Mascots and the FIFA World Cup Trophy are copyrights and trademarks of FIFA. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Made in the EU. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", national teams, clubs, and/or leagues. All sponsored products and company names, brand names and logos are property of their respective owners. EA SPORTST is an Electronic Arts brand. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. Nintendo GameCube is a trademark of Nintendo.

A HÓNAP JÁTÉKA: FREEDOM FORCE



„I need a heeeroo" – énekelte Bonnie Tyler a nyolcvanas években, hát most az Irrational Gamestől megkapta. 14 keményen bepipázott szuperhős érkezett hegesztőpisztollyal és feszítővasakkal, hogy álmatlan éjszakákat okozzanak nekünk. A S.W.I.N.E. óta nem találkoztunk jó taktikai stratégiával, de a Freedom Force méltó vetélytársa kis hazánk büszkeségének mind a játéktervezés, mind a technológia szempontjából. A hatvanas évek képregényeinek világát idéző környezet ugyan nem kevésbé komolytalan, mint a nyulak és disznók háborúja, ám a készítők nem vicceltték túl az eleve megmosolyogtató környezetet, Karinthy szavaival élve a humorban nem ismertek tréfát. A végeredmény így egy nemcsak jól játszható, de ráadásul ámulatba ejtően hangulatos játék lett, tipikusan az a fajta program, amelyben elmerülsz, majd arra riadsz fel, hogy hajnalodik – aztán vállat vonsz, és még egyszer megmented a várost, mielőtt lefeküdnél.

Nagyon egyben van ez a gyöngyszem, remekül használja a már ismert játékelemeket (karakterfejlődés, vásárlás), de saját ötletei is akadnak szép számmal. Éppen ezért a Heroes előtt egy orrhosszal győzve a Freedom Force lett A Hónap Játéka.

A tavasz beköszöntével a játékkiadók is megemberelték magukat, és sorra jelentetik meg a jobbnál jobb játékokat. Persze ennek semmi köze nincs a természet feléledéséhez, sokkal inkább szeretnék az első negyedév pénzügyi mérlegét rendbe tenni néhány nagy név kiadásával. Itt van mindjárt a 3DO, amely egyszerre dobta piacra a Heroes és a Might and Magic sorozat új részeit. Mindkét folytatás új grafikus motort kapott, a rajongóknak szavuk sem lehet. A Heroes őrületet még tovább fokozzuk azzal, hogy teljes játéknak ebben a hónapban az Armageddon's Blade kiegészítő lemezt adjuk, valamint a harmadik CD-re felpakoljuk a magyarországi Heroes Team által készített bónusz CD-t.

A Heroes IV körül csapott hírverés ellenére azonban a hónap játéka címet egy kevésbé ismert program, a Freedom Force nyerte el. A hatvanas évek képregényeit idéző játék elképesztően jól el lett találva, a fejlesztők minden elismerést megérdemelnek.

A hardvercsapat sem unatkozott ebben a hónapban. Alig tértek haza Hannoverből, a CeBIT 2002-es kiállításról, máris megérkeztek a szerkesztőségbe a legerősebb GeForce 4-es kártyák. Érdemes egy pillantást vetni a teszteredményekre, bámulatos, hol tart manapság ez az iparág.

A végére hagytuk a jó hírt, megújult a PC Guru Online. Naponta frissülő hírekkel és fórummal várjuk minden kedves olvasónkat.

PC Guru Team

6 .... CD Tartalom
7 .... Armageddon's Blade

8 .... Hírek
12 .... Game Developers Conference 2002

14 .... Toca Race Driver
16 .... Dragon's Lair 3D
18 .... Command & Conquer: Generals

22 .... Heroes of Might and Magic IV
26 .... Might and Magic IX
30 .... Incoming Forces
32 .... Star Trek Bridge Commander
36 .... War Commander
38 .... Dark Planet: Battle For Natrolis
40 .... Virtua Tennis
42 .... Freedom Force
47 .... A világ legbefolyásosabb emberei
48 .... Grandia 2
51 .... Ghost Recon: Desert Siege
52 .... Worms Blast
54 .... Warlords Battlecry II
58 .... Weblapát
59 .... Csalások
60 .... Világok kalandorai
62 .... Jedi Knight 2 elakadásjelző
66 .... Star Trek: Bridge Commander: Tippek trükkök
70 .... Végigjátszás: Grandia 2
77 .... NosztalGuru
78 .... Gondolatébresztő
80 .... Xbox rovat
82 .... Mentőöv

84 .... CeBIT 2002 Kalauz - Bevezető
85 .... CeBIT 2002 Kalauz - Videokártyák
87 .... CeBIT 2002 Kalauz - Alaplapi chipsetek
88 .... CeBIT 2002 Kalauz - Alaplapok
90 .... CeBIT 2002 Kalauz - Processzorok
92 .... CeBIT 2002 Kalauz - Mobilok
96 .... CeBIT 2002 Kalauz - CD, DVD-k
99 .... CeBIT 2002 Kalauz - Sony
100 .... CeBIT 2002 Kalauz - Interjú
102 .... GeForce 4 teszt
108 .... Homok a gépezetben
112 .... 3D rovat
114 .... Hardver fórum
118 .... Grab rovat

120 .... Levelezés
123 .... Külvilág - Mozi rovat
24 .... Külvilág - DVD rovat
126 .... Külvilág - Könyv rovat
127 .... Külvilág - Zene rovat

128 .... Következő szám tartalmából
130 .... Impresszum

12. oldal › GAME DEVELOPERS CONFERENCE

Új év, új GDC: idén is San Joséban, idén is látványos külsőségek között, idén is a legnagyobb nevek és legmenőbb csapatok aktív részvételével...

18. oldal › COMMAND & CONQUER: GENERALS

Command & Conquer-rajongók számára van egy jó és egy rossz hírem. A rosszal kezdem, mert az a rövidebb: játékipari pletykák szerint gondok vannak a Westwood háza táján...

22. oldal › HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Ha valaki esetleg nem tudná: a Heroes nem csak egyszerű játék, sokkal több annál. A Heroes ok arra, hogy hosszú napokat és éjszakákat tölts a gép előtt gubbasztva, miközben kinn tombolnak az éppen aktuális évszak gyönyörei...

42. oldal › FREEDOM FORCE

Furcsa, hogy a PC-s piac eddig nem harapott a képregény-hősökre. Furcsa, mert korábban, a megboldogult Commodore-években nagyon mentek az ilyen témájú progik...

84. oldal › CEBIT 2002 KALAUZ

Szeretettel köszöntünk minden kedves érdeklődőt a soron következő CeBIT beszámolónk kapcsán, amely folytatja a PC Guru hagyományait...

108. oldal › GEFORCE 4 TESZT

Őszintén bevallom, soha még ily nehézségek nem kísérték tudományos-technológiai rovatunk megszületését. No, nem mintha a téma (amely remélhetőleg mindenki tetszését elnyeri majd) megtalálása komolyabb gondot jelentett volna,...

CD MELLÉKLET

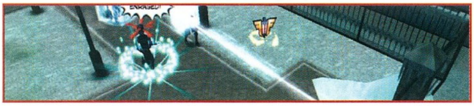
Sziasztok! Most aztán igazán nincs okom panaszra! Hangzatos játékdemók, sokat ígérő animációk érkeztek az elmúlt hónapban, így hát bőven lesz mit ajánlani Számotokra. Viszont előtte hadd kezdjem ajánlómat kevéske magyarázkodással: a 2002/4-es szám CD-mellékletéről – tehát az előzőről – az Arx Fatalis demója és pár shareware játék sajnálatos módon nem telepíthető. A hibáért mi vagyunk a felelősek, és ezért szíves elnézéseteket kérjük. Természetesen a már működő programokat megtalálhatjátok a Heroes 3 Bonus CD-n, s nagyon reméljük, hogy a bakival senkinek sem okoztunk túl sok bosszúságot.

Most pedig térjünk vissza a jelenhez! Mint azt már bizonyára észrevettétek, végre sikerült rátennünk kezünket az Armageddon's Blade-re, amely köztudottan minden Heroes 3 kedvelőknek (PC Guru 2001/3 teljes játék) kötelező alapmű. És hogy tetézzük a jó hírt, harmadik korongunknak a Heroes Team által készített Bonus CD-t kínáljuk, amelyen több mint ezer pályát és hasznos programokat tartogatunk a körökre osztott stratégia fanatikusainak.

Hagyományos CD-mellékletünkön beindítottunk egy újabb rovatot, amely az RPG.HU készítőinek alkotása, s ezúttal karakterlapokat kínál a fantasy rajongók számára. Emellett figyelmébe ajánlom minden kedves olvasónknak a lent felsorolt játékdemóinkat, gyengébb konfigurációval rendelkezőknek shareware programjainkat, felhasználói szoftverkedvelőknek pedig a frissített tartalommal rendelkező Turkálót.

FREEDOM FORCE

Az ötvenes, hatvanas évek képregény-világa. Ebbe a környezetbe invitálja játékosait a Freedom Force nevű fergeteges alkotás. A programban különböző szuperhősöket irányítva kell megbüntetnünk a rosszakat, és megvédeni a jókat. Autókat dobálhatunk, lámpaoszlopokkal verekedhetünk, ráadásul a küldetések végeztével saját hősöket is alkothatunk. Figyelmeztetünk mindenkit, hogy az egyszerűnek tűnő grafika senkit se tántorítson el a játéktól, hiszen a valósághű fizikai hatások, a nagyszerű hangulat és mindenekelőtt az összetett, enyhén Commandos-szerű játékmenet eddig mindannyinkat levett a lábáról.



STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

Jelen számunk egyik legkellemesebb meglepetését a Joshua által tesztet Star Trek: Bridge Commander okozta. Az ötlet, miszerint a mi kezünkbe kerül a jövő évezred hadihajójának irányítása, egyszerűen szólva fantasztikus. A hatalmasra nőtt demóban Jean-Luc Picard kapitánnyal az oldalunkon kell hatásos, filmszerű környezetben parancsokat adogatnunk tisztjeinknek. Egyszóval a Voyager nevű űrhajó kapitányának szerepére hív bennünket az Activison legújabb alkotása, lehet ennek a kérésnek egyáltalán nemet mondani?

További játszható demók a CD mellékleten: **FIFA World Cup 2002, Army Men RTS, Mobile Forces**

JAVÍTÁSOK

Civilization III v1.17f › Codename Outbreak 2.0 › Return to Castle Wolfenstein 1.31 › Settlers IV v2.04.1090 › Shadow Force v1.2 › Sim Golf v1.02b Warlords Battlecry II v1.02

TURKÁLÓ

DivX v5.0.1 Bundle › RadTools v1.5a › RadLight v3.03 R5.1 › F-Prot v3.12 › Norton Antivirus Update (2002/04/09) › CDRWin v4.0 (2002/02/19) CloneCD v3.3.4.1 › CloneCD v4.0.0.0 BETA 14 › DirectX 8.1 › NVidia Detonator Driverek (28.32) › FAR Manager v1.65 › Windows Commander v5.0 GetRight v4.5c › GoZilla Free v4.11 › ICQ 2002a Build #3722 › LeapFTP v2.7.2.592 › NetVampire v4.0 beta › Another Screen Capture Tool v1.0.13 Capture Express v1.1a › HyperSnap-DX v4.40.01 › ScreenPrint Gold 3.3 › SnagIt v6.0.2 › ACDSee 4.0.1 › IrfanView 3.61 › ULead PhotoImpact Viewer 4.0 › CDex v1.40 › WinAmp v2.29 Full › WinAmp v3.0 beta 3 › WinAce v2.11 › WinRar v3.00 beta 5 – Magyar › WinZip v8.1 › WhereIsIt Lite 3.02

CSALÁSOK AZ ALÁBBI JÁTÉKOKHOZ

Army Men RTS › Dark Planet › Dungeon Siege › Freedom Force › Ghost Recon: Desert Siege › Grandia 2 › Heroes of Might and Magic IV Hidden and Dangerous Deluxe › Incoming Forces › Jedi Knight 2 › NightStone › Star Trek: Bridge Commander › The Sims: Vacation › Tony Hawk Proskater 3 › Virtua Tennis › War Commander › Warlords Battlecry II › Worms Blast

HÁTTÉRKÉPEK

Aliens vs Predator 2 › Civilization III › Deus Ex 2 › Diggles › Dungeon Siege › Halo › Return to Castle Wolfenstein › Jedi Knight 2 Throne of Darkness › Vivisector

ARMAGEDDON'S BLADE

Fejlesztő: New World Computing **Kiadó:** 3DO **Web:** www.3do.com

Hosszú és viszontagságokkal teli volt az az út, mire az Armageddon's Blade kiegészítő a PC Guru CD-mellékletére kerülhetett. Nem is untatnálak Titeket a részletekkel, örüljünk annak, hogy végre a PC Guru olvasói is kipróbálhatják a legjobb kiegészítőt, mely a Heroes of Might and Magic III-hoz megjelent. Örömünket tovább fokozza, hogy sikerült megegyezésre jutnunk Magyarország legfanatikusabb Heroes III társaságával, és engedélyt kaptunk arra, hogy az általuk elkészített Heroes III bónusz CD-t megjelentessük ebben a számban. Ezen a CD-n közel 1000 pályát találhattok ehhez a remek, körökre osztott stratégiához, gondolom, az elkövetkezendő 10 évben nem lesz hiány Heroes pályákban. Az Armageddon's Blade megjelentetésével pihentetjük kicsit a Heroes világot, idén nem tervezünk több teljes játékot ebben a témakörben. Nem feledkezünk meg azonban arról, hogy megjelent a Heroes of Might and Magic IV és a Might and Magic IX, s mindent megteszünk annak érdekében, hogy egy nap ezek a játékok is szerepeljenek a PC Guru mellékleteként.

Térjünk vissza azonban a jelenbe, s nézzük meg, milyen újdonságokat nyújt az Armageddon's Blade. Az igazság az, hogy a 3DO-val kötött megállapodásunk értelmében választhattunk a Shadows of Death és az Armageddon's Blade között. Azért döntöttünk az utóbbi mellett, mert a Shadows of Death az új kampányokon kívül nagyon kevés újdonságot tartalmazott. Ezzel szemben az Armageddon's Blade rögtön biztosít egy teljesen új vártípust, a Confluxot a meglévő nyolc mellé. Ez a hely ad otthont a különféle elementáloknak és más mágikus lényeknek. Hat vadonatúj hadjárat és 38 különálló küldetés gazdagítja az Armageddon's Blade-del a Heroes III repertoárját.

Lényekből összesen 23 új tűnik fel, ezek közül 10 található meg az új Conflux várban. Újdonság továbbá a két ismeretlen hőstípus, valamint a 16 hős, akik kimaradtak Erathia felszabadításából.

A kiegészítőben védőőrizetet biztosíthatunk a bányáinknak, a jövőben tehát az ellenfél képtelen lesz gyenge hősök seregével megfosztani bennünket értékes nyersanyagainktól. Egységek beszerzésekor lehetőségünk nyílik vásárolni az alaplényekből, ha úgy gondoljuk, hogy anyagi helyzetünk nem engedi meg a továbbfejlesztett egységek beszerzését.

Amint látjuk, az Armageddon's Blade rengeteg újítást tartalmaz, s méltán érdemelte ki a legjobb Heroes III kiegészítő címet. Kellemes csatározást kíván a PC Guru Team!

Az Armageddon's Blade kiegészítő nem játszható az eredeti Heroes of Might and Magic III nélkül. Szerencsére maradt még a raktáron néhány darab, s most lehetőséget kínálunk azoknak az olvasóinknak, akik valamilyen okból lemaradtak a 2001/03-as PC Guru◌́ról, és hiányzik a gyűjteményükből a Heroes III. A szerkesztőség címén (Bp. 1139, Hajdú u. 42-44) vagy e-mailen (terjesztes@vogel.hu) megrendelhető a PC Guru Special 10, melyben megtalálható a 2001/03-as PC Guru a Heroes III teljes játékkal (valamint ráadásként a 2001/02-es PC Guru a Requiem: Avenging Angel teljes játékkal).

Ajánlatunk a készletek erejéig érvényes.

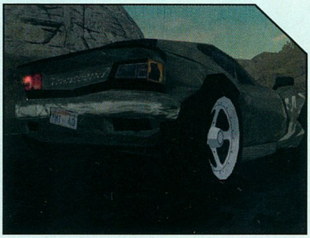
Mocsy
mocsy@vogel.hu

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép [javítás] demo

MPH

Fejlesztő: Iridon › Megjelenés: 2002. nyár › Web: www.iridon.com

Már kezdtünk aggódni, hogy mostanában nem fog megjelenni arcade autóverseny, de aztán nagy megkönnyebbülésünkre egy svéd fejlesztőcsapat bejelentette remekművét, a „mérföldperórát". Ha semmit nem tudnánk a játékról, a nevéből következtethetünk rá, hogy ezerrel kell majd össze-vissza száguldozni, az ellenfeleket a falhoz passzírozni, és a végén miénk a dicsőség. Na jó, eddig kicsit rosszmájúak voltunk, nézzük a tényeket. Változatos terepviszonyok között vezethetünk majd, Korzika, Anglia, Alaszka és Egyiptom lesznek a helyszínek. Játékosbarát fizikát ígérnek, látványos sérülésmodellezést és egyedi kameramozgást. Az ellenfelek mesterséges intelligenciájára külön odafigyelnek, a folyamatosan változó algoritmus lehetővé teszi például azt is, hogy a gép tanuljon a mi vezetési stílusunkból, és ezt felhasználva ügyesebb legyen. Az arcade játékmód ellenére az autók mozgása több mint 300 értékből tevődik össze, amit a program valós időben kalkulál figyelembe véve mondjuk a gumikopást, a nyomatékot vagy az aerodinamikai mutatókat.
A játékot a Screamer 2-höz vagy a Motorheadhez lehet hasonlítani, akiknek tetszik ez a stílus, biztosan jól fog vele szórakozni.



MISTMARE

Fejlesztő: Arxel Tribe › Honlap: mistmare.arxeltribe.com

Még csak most jelent meg a francia Arxel Tribe kalandjátéka, mely Alfred Hitchcocknak állít emlékművet, máris küldözgetik szerte a képeket új játékukból.
Ebben a különleges mesében elhivatott szerzetes szerepébe lépünk, ki életcéljául a kontinenst uralma alatt tartó gonosz elpusztítását választotta. Feladata korántsem egyszerű, mert bár világa naptár szerint alig hat évvel jár hátrébb a mi időszámításunkhoz képest, a városokat körülvevő áthatolhatatlan mágikus erőtér gyakorlatilag lehetetlenné tette a kommunikáció, így a technológiai fejlődés kialakulását. Vajon mi áll a dolgok hátterében? Mi végre ez az embereket sok száz éve sújtó átok? Ki fog derülni, ha hősünk érdemesnek találtatik rá. Bár vannak titkok, melyeket jobb lenne soha nem bolygatni...
A történet alapján akár még az is előfordulhat, hogy végre valóban eredeti játékkal lesz dolgunk. A kinézetről a LithTech 3D motor gondoskodik, s a látott képek egyértelműen bizonyítják, hogy az jóval többre képes, mint amit a jelen számban tesztelt Might and Magic IX fejlesztői ki tudtak hozni belőle.

A program egyéb paraméterei is ígéretesek: mintegy nyolcvan karakterrel elegyedhetünk szóba, háromtucatnyi szörnyön próbálhatjuk ki hadseregeket megszégyenítő arzenálunkat (kardok, balták, pajzsok), számtalan varázslatos vidéket járhatunk be, köztük Róma és Párizs városait. Az egyedüli tény, mely a hardcore játékosokban kétségeket ébreszthet, a minimális gépigény, melyet az alkotók a ma már szerénynek mondható PIII-450-ben jelöltek meg. Persze, ez még bármikor megváltozhat.

DRAGONFARM

Fejlesztő: Soft Enterprises › Kiadó: Blackstar Interactive

Nem fogjátok kitalálni, mi lesz a feladat a német Soft Enterprises új játékában! Sárkányokat kell nevelni! Az ugyan most még nem teljesen világos, pontosan milyen módszereket vethetünk be ennek érdekében (a sajtóanyag az átlagosnál is semmitmondóbb volt), annyi kiderült, hogy a játék az építgetős és kereskedelmi stratégiák keveréke lesz némi pokémon utánérzéssel megfejelve. Mindenki döntse el maga, mit is akar ez jelenteni, mi itt a szerkesztőségben egyelőre megelégszünk azzal, hogy a pikkelyes drágák rendkívül szemet gyönyörködtetőek. :)

› Jeremy Soule komponálja a zenét a Neverwinter Nightshoz. A BioWare szerepjátéka zeneszerzőjének referenciái: Total Annihilation, Icewind Dale, Harry Potter & the Sorcerer`s Stone.

› Megnyílt a Dungeon Siege hivatalos magyar honlapja. A rekordeladásokkal debütáló program (több mint 54.000 db, 3 nap alatt) weboldala igazán tetszetős és igényes, nézzétek meg, itt: www.microsoft.com/hun/games/dungeonsiege.

› Már harmadik születésnapját ünnepelte napjaink még mindig egyik legnépszerűbb MMORPG-je, az EverQuest. A Kunark, Velious és Shadows of Luclin után újabb kiegészítő készül, kifejezetten a veterán játékosoknak. Az EverQuest: The Planes of Power Norrath isteneinek síkjára engedi fel a kalandozókat, hogy részt vehessenek heroikus küzdelmeikben... Érdekes ötlet, csak jobb lenne előbb talán a Luclin hibáit kijavítani...

› A Cinemaware kiadja a régi nagy klasszikus játékainak újrafeldolgozását. A harmadik negyedévre ígérik a Defender of the Crown stratégiai já-

SIMCITY 4

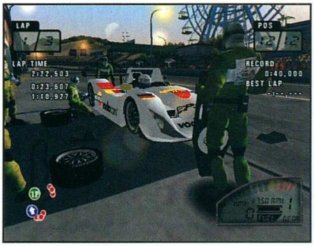
Fejlesztő: Maxis › Kiadó: Electronic Arts › Megjelenés: ?

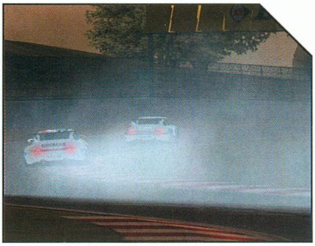
Nem-nem, nincs semmiféle összeköttetésünk az amerikai űrfotózási társaságokkal, a látható képek bizony a SimCity immár negyedik részéből valók. Már most lehet látni, hogy hasonló szintű grafikai előrelépés várható, mint a második és harmadik rész közt volt, a városok egészen fantasztikusan néznek ki a felhők fölül, a vulkán pedig már-már olyan látványos, hogy talán nem is tudunk majd rá igazán haragudni, ha lávájával romba dönti fél városunkat... A játékról egyelőre semmilyen konkrét információt nem tudni, mindenesetre készül, és ez a lényeg!

LE MANS 24 HOURS

Fejlesztő: Infogrames › Kiadó: Infogrames › Megjelenés: 2002. június 28.

Egy korábbi szalaghírben azt ígértük, hogy ha a játékról érdemi információ lát napvilágot, akkor visszatérünk rá. Nos, az első screen shotok megjelentek, és néhány konkrétummal is szolgálhatunk. Ezek szerint az ACO (Automobile Club l'Ouest) licencével rendelkező program a híres 24 órás megbízhatósági versenyre épül, de ez önmagában igen kevés lenne, ezért a Petit Le Mans sorozat is szerephez jut. Ez utóbbi versenyág nagyon leegyszerűsítve a 24 órás viadal résztvevőinek kiírt egész éves bajnokság. Ennek alapján a készítők 70 hivatalos autó kidolgozását vállalták (Prototípus és GT osztályok egyaránt helyet kapnak), és a 12 versenypálya is a valóságot modellezi (a kínálat a névadó Le Mans mellett az amerikai helyszínekből tevődik össze). Az öt játékmód között lesznek az autós játékokban megszokottak (Quick Race, Championship, Multiplayer és Time Trial), ám az ötödik egy különleges változat lesz, amely természetesen a Le Mans nevet viseli, és valóban végignyomhatunk akár egy 24 órás versenyt is (segítségként lesz egy ún. Accelerated mód, miáltal csökkenthetjük a verseny időtartamát). Mindenesetre érdekes lesz megtapasztalni egy ilyen hosszú viadal időjárás-változásait (eső és köd), és a naplemente vagy napfelkelte is különleges vezetési élményt nyújthat. A megjelent képektől nem vagyunk elájulva, de a World Sports Cars megjelenéséig talán el leszünk vele (hopp, itt említjük meg, hogy megbízható információk szerint a WSC 2002-ben már nem jelenik meg).

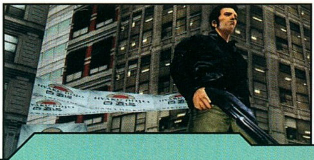


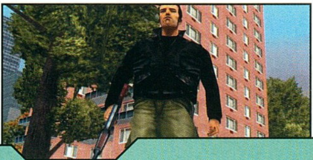


GTA 3

Kiadó: Take Two Interactive › Fejlesztő: Rockstar Games › Honlap: www.grandtheftauto3.com › Megjelenés: 2002. május

Már csak párat kell aludnunk, míg végre nem tudunk aludni a GTA 3 miatt. A játék először múlt év októberében robbant be a PS2-k világába, s napokon belül minden lehetséges toplista élére került. Ki gondolná, hogy az értelmetlen erőszak és a brutalitás ilyen lebilincselő lehet?!
Pedig a sorozatnak épp ez az egyik legnagyobb erőssége. A Carmageddont leszámítva talán sosem volt ennyire szórakoztató és mókás az ártatlan járókelők kilapítása. Sokan épp emiatt ódzkodtak a program kipróbálásától, de mégis, alighogy leültek pár percet játszani elé, el se lehetett mozdítani őket a képernyő elől. Mikor kiderült, hogy a harmadik rész nem készül el gyűlölten imádott PC-nkre, sok játékos kezdett el megbarátkozni a PS2-es beszerzésének (és a pénztárca kiürítésének) gondolatával. Ám a közakarat szerencsére végül mégis győzött, s a nemrégiben Rockstar Gamesre keresztelt fejlesztő gárda mégis bejelentette a konverzió készítését. Hogy miért vártak ennyi ideig, talán sosem tudjuk meg – feltehetően jó adag szadizmus is közrejátszhatott benne –, ám abban biztosak lehetünk, nincs is szükségük egy hónapnál több időre, hogy mindenkivel elhitessék: ez a játékot látni kell!





tékot. Ezt követően folyamatosan jelennek meg az ismert nevek PC-re: Wings, Rocket Ranger, Lords of the Rising Sun, It Came from the Desert.

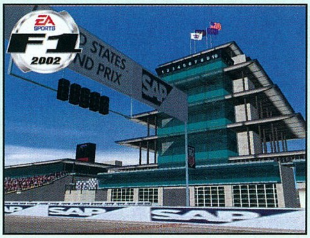
› Sokakat megrázott a hír, miszerint a Sony Online a White Wolf Publishinggel szövetkezve elkészíti az EverQuest papíron játszható szerepjáték-változatát. Úgy látszik, nem elég nekik az a négyszáztízezer szerencsétlen megszállott, kinek családi életét tönkretette ez a félelmetesen sikeres remekmű, most még a számítógépektől eleddig távol maradt áldozatokra is lecsapnak. Ámen!

› Az Electronic Arts bejelentette, hogy a Maxis nagysikerű Sims sorozatára épülő új fejlesztése, a „The Sims Online" nyáron éri el a béta fejlesztési fázist, és kerül külső tesztelésre. A The Sims Online-ban lehetőségünk lesz egy virtuális személy irányítására egy olyan világban, amelyet sok száz vagy akár sok ezer másik játékos népesít be. Jelenleg pre-alpha állapotban leledzik a játék, amelynek megjelenése ez év végére várható.

F1 2002

Fejlesztő: EA Sports › Kiadó: Electronic Arts › Megjelenés: 2002. május 24.

Az EA Sports most jutott el arra a pontra, amikor a Geoff Crammond-műhelyben készülő (készült) alkotásoknak már komoly vetélytársaként említhetjük. A marketingesek szépen elaltatták a játékosokat, az előző számban még mi is azt írtuk, hogy PC-s változatra nem lehet számítani. Aztán robbant a bomba, képekkel és információkkal hengerelték le az autóversenyes játékokat kedvelőket. A „henger" szó nem véletlen. 1. Ez lesz az első játék, amelyik hivatalosan fogja tartalmazni a 2002. évi idény összes adatát: versenyzők, csapatok, pályák (gondoljunk csak Mark Webberre, az új Renault vagy Toyota csapatra). 2. Látvány terén bevetik a legfejlettebb technológiát: többszörös textúrák (multi-texturing), dinamikusan változó időjárás (zivatarok, sőt villámlások), karakteranimációk a boxban, illetve a rajtrácson álldogáló lányok esetében (na, utóbbi még egy játékban sem volt). 3. Ugyanazok a vezetési segítségek állnak majd a rendelkezésünkre, mint az igazi pilótáknak: rajtgép, kipörgésgátló és a félautomata vagy az automata váltó (valamint a megszokottak). 4. A Force Feedbacket végre nem hagyják ki a játékból. 5. Minden valós szabály alkalmazva lesz: 107 %, gumifelhasználás, tartalék autó, büntetések stb. 6. Az F1 2001-ben használt fizikai modellezés és hanghatások is jelentős változtatásokon mennek keresztül. Mindezek alapján az F1 2002 nagyon jó Forma-1-es játékká válhat, ami átrendezheti a kategória élmezőnyét.



HEARTS OF IRON

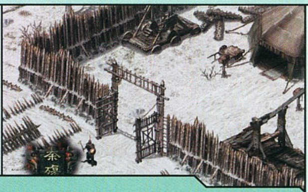
Fejlesztő: Paradox Entertainment › Kiadó: Pan Interactive › Megjelenés: ?

A Paradox csapata Hearts of Iron néven a második világháború korszakát feldolgozó programot fejleszt. Az események sodrásába 1936-ban csatlakozhatunk majd be, mikor is ugyebár a Berlin-Róma tengely, és az antikomintern paktum létrehozásának évében kezdett forróvá válni a talaj Európában. Ha minden igaz, szinte bármelyik kisebb és nagyobb hatalom szempontjából végigjátszhatjuk majd a teljes korszakot, így a normandiai partraszállás, a sztálingrádi csata, Kréta ejtőernyős megszállása és egyéb finomságok is biztosan helyet kapnak majd. Emellett a programban az összes jelentős politikai személy is szerepelni fog, hadvezetési tehetségünkön kívül pedig diplomáciai érzékünkre is nagy szükség lesz, a játék ugyanis messzemenő politikai lavírozást tesz majd lehetővé. A megjelenítés színvonaláról screenshot hiányában még nem tudni semmit, mindenesetre júniusra tervezik a játék nyílt bétatesztjének indítását, ha előbb nem, akkor kiderül minden.

PRINCE OF QIN

Fejlesztő: Object Software › Kiadó: Strategy First › Megjelenés: 2002 második fele

Az átlagocskára sikerült Throne of Darkness után egy másik fejlesztőcsapat is megpróbálkozik az utánozhatatlan Diablo klónozásával, és akció-RPG játékot készít az ókori keleti, pontosabban ókori kínai birodalmat alapul véve. A szerencsés játékosok nem mást, mint a rettenthetetlen Fu Su herceget irányítva kalandozhatnak majd változatos harci képességeket és ötféle elem mágiáját használva. Az újrajátszhatóságot növeli, hogy egyjátékos módban a történetnek több befejezése is lesz – ráadásul több mint százötven NPC-vel futhatunk majd össze, multiban pedig egy időben akár ötszáz társunkkal is kalandozhatunk a legváltozatosabb mitológiai szörnyek ellen küzdve.



› Új játékot jelentett be a JoWooD, mégpedig a Maximum Capacity: Hotel Giantot, amely már a nyáron megjelenik, és ahogy a neve is sugallja, igazi hotelszimulátort tisztelhetünk a személyében.

› **Hamarosan indul a Dominus online alpha tesztje, melyre 2002. április 19-ig lehetett jelentkezni. A képek alapján nem ez lesz az EverQuest és a Dark Age of Camelot legveszedelmesebb vetélytársa, de sosem lehet tudni... :)**

› A CDV bejelentette a Los Angeles-i E3 (2002. május 22-24.) felhozatalát. A kínálatból: Sudden Strike 2, Divine Divinity, Nomads, Breed, Imperium Galactica III, Blitzkrieg, No Man's Land, Grom, Vultures, Sabotain. Feltétlenül megnézzük őket! :)

› **Lesújtó hír, hogy az egyik leghangulatosabb külső nézetű fantasy akciójáték, az Outcast folytatásának fejlesztését bizonytalan időre felfüggesztették! Az Infogrames hangsúlyozta, hogy nem törölték a projectet, csupán bizonytalan időre felfüggesztették - hogy miért, arról nem szól a nyilatkozat.**

THE PATH TO ZENRAI

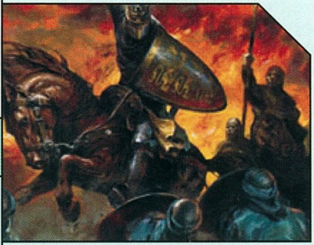
Fejlesztő: Twisted Monkey Development › Kiadó: ? › Honlap: www.zenrai.com

Ha esetleg ismeretlenül csengene fületekben a Twisted Monkey neve, ne szégyelljétek magatokat, ugyanis a csapat friss és ropogós, s ugyan még csak tizenhat főből áll, máris nagy fába vágta a fejszéjét, mégpedig MMORPG fejlesztésébe. A fiúk nemrég adták első interjújukat, és bizony érdekes dolgok hangzottak el az ámulatba ejtő képek bemutatása mellett...
A Zenrai világában kalandozóknak nem kell majd karakterosztályt választaniuk, mert képességeik fejlesztésével bármit megtanulhatnak (láttunk már ilyet nem egyszer, mostanában éppen a Dungeon Siege-ben). Ebben a birodalomban mindent áthat a chi, az életerő, melyet máshol leginkább az állóképességként szoktak kifejezni. Ennek sajátos kihatása lesz majd életpontunk alakulására a harcokban, de erről még korai lenne írni.
A nemrég indult hivatalos honlapon hamarosan fokozatosan felfedik Zenrai történelmét részletesen kitérve a játszható nyolc faj eredetére is.
A legérdekesebb újdonság, amit jeleztek, az a talaj kihatása lesz például a karakterek mozgására. Ilyet MMORPG-ben még nem láttunk, csak stratégiákban. Érdekes ötlet, kérdés, ennyire fontos-e ez.
A jelenleg tervezett minimum konfig: 1 GHz processzor, 256 MB RAM, 128 MB 3D-s kártya, és ezt még emelni tervezik... Bár kár még ezen izgulni, hiszen a program leghamarabb 2003 végén jelenik meg.

CRUSADER KINGS

Fejlesztő: Paradox Entertainment › Megjelenés: 2002 második fele

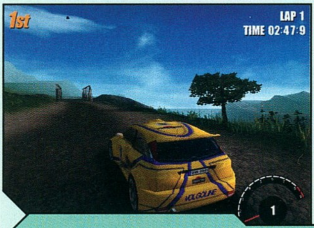
Az Europa Universalis 1-2 fejlesztői nem tétlenkednek, igaz, nem is erőltetik meg magukat túlságosan, hisz alighogy befejezték sikeres történelmi stratégiai játékuk fejlesztését, a stílustól legkisebb mértékben sem eltávolodva azonos témában teszik próbára idegeinket az év második felében is méghozzá ismét az Europa Universalis 2 Rizikó-szerű grafikai motorját használva. A felkínált időszak borzasztó izgalmasnak ígérkezik, hisz ezúttal az 1066-os és 1453-as évek közötti európai és ázsiai eseményeket élhetjük át újra. Ezek szerint feladatunk lesz a távoli Jeruzsálem visszaszerzése a keresztes háborúk keretében, meghódíthatjuk az egész akkor ismert világot a tatárok népét kommandírozva, és a több mint száz évig tartó francia-angol vetélkedés végére is pontot tehetünk majd. A játék diplomáciai része erős fejlesztésen megy keresztül, és a mesterséges intelligenciában is nagyarányú előrelépés várható. Megjelenés még idén.

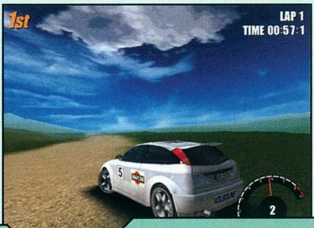


XPAND RALLY

Fejlesztő: Techland › Kiadó: ? Megjelenés: 2002. nyár (?)

Az autószimulátoros berkekben nem annyira ismert lengyel fejlesztőcsapat úgy döntött, hogy a rally játékok témakörében is kipróbálja magát, és olyan programra jutottak, amelyben extrém versenyek keretében (az autók teljesítményét és tuningolását illetően nincsenek szigorúan vett szabályok) tehetjük próbára tudásunkat. Több mint 20, a világ legnépszerűbb versenyautói közül válogathatunk majd, amelyek egyéni tulajdonságokkal fognak rendelkezni: úgynevezett WRCeXpanded masinák lesznek ezek. Autómárkákat nem tudunk említeni, mert valószínűleg az eredetikre csak formájukban fognak hasonlítani, az egyéb engedélyekkel nem rendelkeznek (a képeken egy Ford Focus látható, bár azonosító egy darab sincs rajta). A 36 hosszú szakasz tekintélyesnek mondható, és ezek a szokásos időjárási körülményeket is magukba foglalják: eső, havas pálya, hóesés, éjszaka stb. A grafika a legfejlettebb technikával készül. A Chrome engine továbbfejlesztett változata lehetővé teszi a – idézzük – „gigantikus méretű területek elképesztő élethűségét és aprólékos kidolgozását". Jól hangzik...
A vezetési modell kombinálja a magas szintű realizmust és a maximális játszhatóságot. És itt a dolog lényege. Nem kell kőkemény szimulátorra számítani, a hangsúly inkább a könnyed hangvételen van. A kérdés már csak az, hogy mindez mire lesz elég az ősszel megjelenő Colin McRae Rally 3.0-val szemben?





IDÉZŐK

Honlap: www.idezok.hu

Ebben a hónapban indult egy új hazai online játék, az Idézők. A leginkább a Magic the Gatheringhez hasonlító kártyajátékban varázslók küzdelmének lehetünk részesei. A 8 éve készülő program kézzel festett képei különös hangulatot árasztanak, érdemes megnézni. A fejlesztők ígérete szerint újabb és újabb kiegészítők megjelentetésével kívánják a játékosok érdeklődését fenntartani, s emellett versenyeket is terveznek. Sok sikert!

› Megjelent a második Diablo könyv. Mel Odom műve magyarul még nem kapható, de reméljük, megjelenik majd nálunk is. Addig is Darrick Lang történetének folytatását angolul már olvashatjátok. :)

› Az Arxel Tribe nevű francia fejlesztőcsapat bemutatta készülő online játékukat, a Mistmare-t. A program története alternatív valóságban játszódik a mai Európában, ahol az ipari forradalom elmaradt, s középkori szinten maradt minden. A szoftvert a LithTech cég egyik motorja fogja működtetni.

› Késik a Master of Orion 3. Komoly indoklást sem a fejlesztők, sem pedig a kiadó nem tudott nyújtani, mindenesetre az új időpont valamikor ez év harmadik negyedévére lesz tehető.

› 2002 áprilisától megemelték az EverQuest havi díját, melynek összege a továbbiakban 12,95 $ lesz. Természetesen a negyed- valamint féléves előfizetésre továbbra is van kis kedvezmény, illetve aki most egy évre befizet, annak „csak" 109 dollárt kell átutalni a Verant MMORPG-jének bankszámlájára.

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2002

Új év, új GDC: idén is San Joséban, idén is látványos külsőségek között, idén is a legnagyobb nevek és legmenőbb csapatok aktív részvételével. A tavalyihoz képest játékok tekintetében most kissé visszafogottabb volt a buli, a cégek az E3-ra tartogatták a nagyobb show-kat, illetve a konkrét játékok bemutatását, a GDC pedig végre az lehetett, amire eredetileg is szánták: a fejlesztők és az elsősorban őket érdeklő újdonságok seregszemléje.

PS2-3, linux és egyebek. Idén a show-t egyértelműen a Sony vitte elnyomva PC-t, Xboxot és minden egyebet. A nyitóbeszédet Shinichi Okatomo, a Sony technikai igazgatója tartotta, és igen nagy okosságokat mondott. Többek között azt, hogy a harmadik generációs PlayStationt úgy tervezik, hogy a PS2 számítási teljesítményének ezerszeresét (!) bírja. Ehhez Moore törvényét (amely kimondja, hogy az informatikában a számítási teljesítmény 18 havonta megduplázódik) sokszorosan meghaladó fejlődésre lenne szükség. Ennek érdekében a Sony összefogott az IBM-mel és a Toshibával, és elosztott számítási modellekkel kísérleteznek. A tervek szerint a 2005 körül debütáló PS3-asok képesek lesznek egy globális, PC-ket, konzolokat, mobiltelefonokat és egyéb számítógép-szerű kütyüket tömörítő szuper-internetben összekapcsolódni, és be-besegíteni egymásnak a processzorigényesebb feladatok megoldásában; a 2015 körülre várható, ki tudja, hányadik PS-generáció pedig már biotechnológián fog alapulni. Hm. Szép terv, még ha kicsit sci-finek hangzik is. A közönség megcsodálhatta a kísérletek első eredményét, a GSCube névre keresztelt szörnyeteget, amely 16 darab PS2-ből, valamint az őket szinkronizáló és irányító speciális Toshiba processzorból állt, és egészen rémisztő számítási kapacitást mutatott fel. Hátrányaként csak annyit említett, hogy „egy kicsit nehéz programozni". A kijelentés hatására több PS2-kódolásba beleőszült programozót kellett mesterséges légzéssel és szívmasszázzsal visszahozni az életbe... Az ő megnyugtatásukra mutatták be a VectorC nyelvet, amely a PS2 eddig csak igen nehézkesen kezelhető vektorprocesszorainak programozására szolgál. A végére jött a legjobb: a linuxos PS2! A cucc egy mezei PS2-ből, egy 40 gigás winchesterből, USB-s egérből és billentyűzetből, VGA- és hálókártyából állt, és gyönyörűen futott rajta a Red Hat linux speciális, Playstationre írt verziója 1024*768-ban monitoron, vagy igény szerint TV-n (azon persze ritka randa volt). A konzol-linux egyelőre a webezést és az MP3-lejátszást tudta hibátlanul produkálni, meg egy 3Dmark-szerű techdemó futott rajta. Mindenesetre a június környékén 200 dolláros áron kereskedelmi forgalomba kerülő cucc teljes kompatibilitást és a szokásos linuxos kunsztokat ígéri. Lehet kacagni: bizonyos értelemben a PC-emuláció előbb valósult meg PS2-n, mint fordítva...

Teljes gőzzel. PC-s vizekre átevezve a legnagyobb érdeklődés Gabe Newell, a Valve-főnök előadását övezte. Sajnos nem a Half-Life 2-t, de még nem is az időtlen idők óta készülő új Team Fortresst mutatta be, hanem Steam (gőz) név alatt egy olyan rendszert, amelyik az egész játékkiadást forradalmasíthatja. Olyan hálózatról van szó, amelyik kiadót, kereskedőt és az ő árréseiket kikerülve fizetős letöltés formájában árul játékokat. A dolog első számú előnye, hogy a fejlesztő sokkal nagyobb részt kaphat így a játék árából (Newell szerint egy átlagos, 45 dolláros játék eladásából eddig a fejlesztő 7 dolcsit kapott, Steamen keresztül ez akár 30 (!) is lehet). Lehet álmodozni a következményekről: egyrészt anyagilag megerősödő fejlesztők, akik így olyan játékokat készíthetnek, amilyeneket igazán szeretnének, nem kiadói parancsra fantáziátlan klónokat és folytatásokat, másrészt pedig a játékok árának jelentős csökkenése. A rendszer az automatikus patch-letöltögetéseket és az installáláskori optimalizálást (csak az adott konfighoz szükséges drivereket és hardver-specifikus cuccokat fordítja bele a programba) is magára vállalja, ahogyan a titkosítást és a számlázási feladatokat is. Mindehhez természetesen elengedhetetlen a szélessávú netkapcsolat. A roppant reményteli program ősszel a Half-Life: Condition Zeróval mutatkozik be.

Engine-háború. Ahogyan tavaly, most is a LithTech aktuális verzióit nyomták a legnagyobb elánnal: a Jupiter névre keresztelt (250000 dollárt kóstáló) csúcsverzió a No One Lives Forever 2-ben és egy vadonatúj, Delta Green című horrorakcióban dorombolt – megjegyzem, igen meggyőzően, elsősorban a fény-árnyék hatások, a vízeffektek arattak elsöprő közönségsikert. A Monolith a „másodosztályban" is kínált alternatí-

vákat: az AvP2 engine-je, a Cobalt és a NOLF PS2-es verziójához igazított Lith-változat, a Talon egyaránt 75 ezresért licencelhető, ami a szakértők szerint igencsak kedvező ár.

A szomszéd standon Tim Sweeney mutogatta az új Unreal engine-t, és a hirtelen névváltoztatással UT 2003-má avanzsált Unreal Tournamentet. A két hónappal ezelőtti előzetesünkhöz képest a fizikai modellezésben ment végbe látványos fejlődés, és sajnos a megjelenés dátumában, amely jelenleg 2002 karácsonya.

Engine-fronton a show meglepetése a Fallout Tactics készítői által (saját bevallásuk szerint 3 év munka és 8 millió dollár árán) fejlesztett BigWorld volt. A Citizen Zero című online taktikai-lövöldözős RPG-ben bemutatkozó motor az első, kifejezetten online játékokhoz kifejlesztett licencelhető grafikai-, fizikai-, AI- és hálózatkezelő engine. A programban a pályaszerkesztőtől a karakteranimációig és az AI-rutinokig minden megtalálható, amire online játék fejlesztésekor szükség lehet, a legérdekesebb mégis az a linuxos alrendszer, amely lehetővé teszi akár több millió játékos (!) cselekedeteinek követését egyetlen (!) szerveren. Az online játék-engine ötlete óriási, a legjobb út a kizárólag neten játszható programok futószalagjának drasztikus felgyorsulása felé...

Most jön a Java! Újabb óriáscég száll be a játékfejlesztésbe, méghozzá a szervereiről, hálózati megoldásairól és a Java programnyelvről ismert Sun. Egy széles játékfejlesztői és kiadói tömörülés élén (tagjai a Sony, az EA, a Gamespy, a Sega és sokan mások) megalkották a Java direkt játékfejlesztésre optimalizált változatát, a Java Games Profile-t. Ugyan a Javáról mindenkinek a webes alkalmazások és a csigalassúság jut eszébe, a bemutatott JGP-játékok (egy shooter, egy verekedős, egy RPG, és egy Forma 1-szimulátor) nem voltak sokkal lassabbak vagy csúnyábbak a hagyományos, C++-ban írt társaiknál. A Sun nagyfőnökei a hatékonyság drasztikus javulását ígérték, a könnyű programozhatóság nyújtotta rövidülő fejlesztési időkkel és a platformfüggetlenség délibábjával szédítették a hallgatóságot. Egy Javában megírt játék bármilyen, Java Virtual Machine-t futtató gépen változtatás nélkül működik, legyen az windowsos, linuxos, maces, playstationös vagy Xboxos – sőt, külön Sasának dedikálva: Game Boyos! – környezet. Szép álom, kérdés, mennyire megvalósítható a gyakorlatban.

Aprólékok. A szakma lélegzetvisszafojtva figyeli egy ideje az egyik legpatinásabb kiadó, az Interplay élethalálharcát. A konferenciára is jutott néhány bejelentés, amelyik ezt a történetet szövi tovább. Először is újabb hárommilliós veszteséget sikerült összehozniuk az elmúlt negyedévben, amit sikerült újabb részvényeladásokkal kompenzálni (így a francia konzolóriás, a Titus már 70%-os tulajdonossá vált). Újabb hír, hogy sikerült megtartaniuk a Baldur's Gate-hez és az Icewind Dale-hez tartozó AD&D-jogokat, amelyeket a BioWare próbált tőlük elperelni. A sértődött fejlesztő erre átvonult az Infogrames háztájijába, és náluk fogja kiadni a Neverwinter Nightsot... Még egy kicsit az üzletnél és a számoknál maradva az Eidos is csúnya veszteségekről számolt be (9 millió font mínusz az elmúlt üzleti évben), aminek folytán a részvényárai sosem látott mélységbe csökkentek. Nagyon érik a felvásárlás, nagyon érik... Will Wrigh-nak persze nincsenek ilyen gondjai, ő csak azt jelentette be nagy szerényen, hogy a Sims túllépte az eddigi világrekorder Myst eladott példányszámát, és 6,3 millió darabbal immár hivatalos világcsúcstartó. Közben megjelent az új, vakációs kiegészítő, nyáron pedig megkezdődik a Sims Online bétateszje – szerintem karácsony körül eljön a pillanat, amikor az eladási top10-ben kizárólag Simsek lesznek, a Maxis főhadiszállás pedig összeroskad a royalty-dollárok kötegei alatt...

Ennyit dióhéjban az idei GDC-ről. Akit az előadások anyagai bővebben is érdekelnek, próbálkozzon a szokásos címen. Búcsúzom a konferencia általános frázisával: viszlát az E3-on!

Hancu

hancu@beer.com

AKI ELLOPTA A SHOW-T

Peter Molyneux és a Lionhead csapata kizárólag érdeklődőként vett részt a konferencián (na meg díjakat átvenni), de annyian ostromolták őket különféle kérdésekkel, hogy muszáj volt rögtönzött sajtótájékoztatót tartaniuk, amivel persze derekasan felborogatták az előadások és a szemináriumok egyébként se valami katonás rendjét. Az érdeklődés középpontjában a Black & White 2 állt, amelyről kiderült, hogy már csaknem fél éve készül (hm, akkor röpke két-három évtized, és kész is van...), és a tervek szerint erősen harcközpontú lesz. Híveink, akik ezúttal a technikai fejlődésben már jóval előrébb járnak, mint az első részben, tízezres seregekben csapnak össze az ellenséggel grandiózus csaták során. Avatárunk fejlesztgetése sokkal inkább RPG-szerű lesz, a küldetések pedig nem lineárisan, hanem egy hosszú, csavaros és heroikus sztorira felfűzve jelennek meg. Minden jel arra mutat tehát, hogy az első rész tamagocsi-jellegét a hagyományos játékműfajok változatos mixe veszi majd át. A munkálatok nagyon lassan haladnak, mert a csapat elsősorban az Xboxos B&W: Next Generationre koncentrál, de Molyneux elejtett egy megjegyzést arról is, hogy még az idén elkezdik tervezni a Black & White 3-at is! Emellett a srácok gőzerővel dolgoznak a Project Egón (amiről sajnos semmi újdonságot nem sikerült kihúzni Peterből), és egy B.C. munkacím alatt futó Xboxos csodán, amelyben egy ősember-törzs viszontagságos hétköznapjait menedzselgethetjük T-Rex-vadászattal (hm, ezek szerint az egetverő realitás nem szerepel a cucc feature listáján), a szomszédos törzsek leméászárlásával és hasonló prehisztorikus dínomdánomokkal. A játékot a fejlesztők szerényen csak úgy jellemezték, hogy „a legvadabb és legbrutálisabb játék, amelyik valaha konzolra megjelent". A tervek ígéretesek, reméljük, az E3-on valamit már mozgásban is láthatunk a Lionhead reménységei közül!

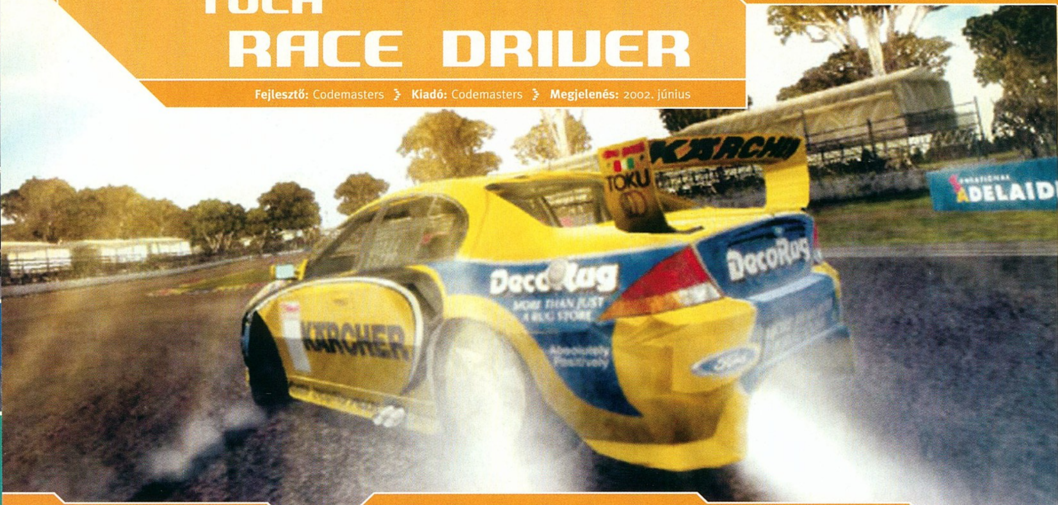
DÍJAK

Immár hagyományként üdvözölhettük a Game Developers Conference Awards díjkiosztó gálát, ahol a világ játékfejlesztőinek szavazatai alapján jelölik ki az elmúlt év legjobbjait. Lássuk az idei nyerteseket!

Az év játéka: Grand Theft Auto III (DMA Design/Rockstar Games, PS2)
Az év újonc játékfejlesztője: Bohemia Interactive Studio (Operation Flashpoint, PC)
A legjobb játék-főhős: Daxter (Jak & Daxter: The Precursor Legacy, PS2)
A legjobb hang: Halo (Marty O'Donnell és a Bungie hang-csapata, Xbox)
A legjobb játékdesign: Grand Theft Auto III (DMA Design/Rockstar Games, PS2)
A legjobb pályatervezés: ICO (Fumito Ueda és a Sony csapata, PS2)
Programozói különdíj: Black & White AI (Richard Evans és a Lionhead csapata, PC)
A legjobb grafika: ICO (Fumito Ueda és a Sony csapata, PS2)
Különdíjak: Black & White (Lionhead Studios, PC), Grand Theft Auto III (DMA Design/Rockstar Games, PS2), ICO (Sony Computer Entertainment, Inc., PS2), Majestic (Electronic Arts, PC), Rez (United Game Artists, PS2)

TOCA RACE DRIVER

Fejlesztő: Codemasters › Kiadó: Codemasters › Megjelenés: 2002. június



A Codemasters legújabb készülőben lévő üdvöskéjéről egy rövid hír erejéig korábban már említést tettünk, most azonban olyan sok információ látott napvilágot, hogy úgy gondoltuk, ez a játék megér egy nagyobb lélegzetvételű bemutatót.
A lényeg nem változott: adva lesz egy versenyző (Ryan McKane a becsületes neve), és vele kell minél jobb eredményeket elérni: az egyszerű tesztpilóta státuszból eljutni egészen a világbajnoki címig. De senki ne gondolja, hogy ez is csak „12 egy tucat" típusú autós játék lesz. A most napvilágot látott információk alapján valóban különleges alkotásra számíthatunk. Nézzük akkor az eddig nem ismert részleteket.

Mézesmadzag. Publikussá váltak a versenypályák, amelyek a játékban megtalálhatók lesznek. Összesen 38(!) valóságos helyszínt készítenek el, amelyek minden autósportos hagyománnyal rendelkező kontinenst érintenek (most hosszú felsorolás következik, amelyet azonban a hozzáértők biztosan szívesen böngésznek):

Amerika: Charlotte, Mexico City, Vancouver, Bristol Speedway, Sears Point, Las Vegas.

Ausztrália: Phillip Island, Oran Park, Adelaide, Eastern Creek Raceway, Canberra, Bathurst, Sandown International.

Nagy-Britannia: Brands Hatch (Indy-változat), Brands Hatch (normál verzió), Oulton Park, Silverstone, Donnington Park, Knockhill.

Németország: Hockenheim (rövid), Nürburgring (hosszú), Oschersleben, Norisring, Hockenheim (hosszú), Nürburgring (rövid).

Franciaország: Magny-Cours, Dijon Prenois.

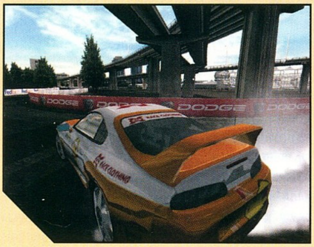
Plusz pályák: (ezek valószínűleg amolyan jutalomként fognak működni) Catalunya (E), Monza (I), Vallelunga (I), Fuji (J), TI Circuit Aida (J), Zandvoort (NL), Mantorp Park (S), Zolder (A), A1 Ring (A), Rockingham Motor Speedway (ovál és nemzetközi változatban is, GB).

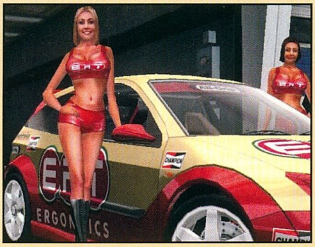
Imponáló a névsor, igaz? Ha mindegyiket élethűen sikerül elkészíteni, a programozók előtt megemelem a kalapomat. És a dolgok jelen állása szerint nagyon úgy néz ki, hogy be kell szereznem egy fejfedőt. Ugyanis olyan screenshotok is megjelentek, amelyeken egymás mellé van rakva a valódi pálya egy részletéről készült fénykép és ugyanolyan nézőponttal a játékból kivett grafika. A hasonlóság egészen elképesztő. A látvány minősége és a valósághűség egyaránt dicséretet érdemel.

A választható versenygépek listája is lenyűgöző: nem kevesebb, mint 42(!) autócsodát vezethetünk majd. A teljesség igényével: Toyota Lexus IS200, Alfa Romeo 147, MG ZS, Peugeot 406 Coupe, Vauxhall Astra Coupe, Alfa Romeo GTV, Mitsubishi Mirage, Subaru Impreza WRX Type-R STI Version 6, Toyota Chaser 2.0 (EFI 2500), Chevrolet Cavalier Z24 Coupe, Dodge Neon Highline Sedan GT-R, Daimler Chrysler Eagle Talon (Turbo), Proton Satria Gti, DPRS T-230, Saab 95 Aero, Audi TT ABT, Mercedes CLK, Opel Astra Coupe, Ford Falcon, Holden Commodore SS (VX), Toyota Supra Mk4 93-98 Turbo (2001), Lotus Sports Elise (NB Racing Exige), Chevrolet Corvette Z06 (2000), Chevrolet Monte Carlo 2001 Stock Car karosszériával (NASCAR) és még 18 bivalyerős túrakocsi, amelyeket később hoznak nyilvánosságra.
Mindegyik autó az igazival megegyező paraméterekkel fog rendelkezni, aminek az elkészítésében a Codemasters programozói valódi telemetriai adatokat vesznek alapul. Ennek alapján a járgányok különbözni fognak gyorsulásban, útfekvésben, kanyarstabilitásban, vezethetőségben (és ami még a fizikát megadja), előnyökkel-hátrányokkal az adott típusnak megfelelően. Minden eddiginél látványosabb sérülésmodellezést ígérnek a legapróbb részekig deformálódó és leszakadó alkatrészdarabokkal.

Külön csapat foglalkozik a hangok előállításával. A sajtóanyagban csak a motorhangokra tértek ki (a valódi versenyautók hangját digitalizálják be a játékba), de a szimulátorokat kedvelők szívét ez biztosan megdobogtatja. Valóban teljesen élethű, ahogy a motor felpörgése során a hangzás egyre erőteljesebb lesz, majd váltáskor a fordulatszám esése, motorfék esetén pedig a lassú ereszkedés. Profi munka.
Rádiózás is lesz, de erről mindössze annyit tudni, hogy a csapatfőnök mondja majd a versenyzéssel kapcsolatos utasításokat.
Lehetőség lesz az autók bütykölésére is, részletes setup menü áll majd a vállalkozó kedvű játékosok rendelkezésére.

A készítők a bajnoki széria kialakításakor sem kicsinyeskedtek, a legjelentősebb túraautó-bajnokságok jogait vásárolták meg (ezért kerülhetnek be olyan különleges pályák is, mint Hockenheim, Monza, Rockingham vagy Bristol). A végső cél eléréséhez 13(!) kategóriát kell teljesíteni. Mégpedig: TOCA Tour (BTCC – Brit Túraautó-bajnokság), DTM (német bajnokság), AVESCO V8 Supercars (ausztrál), Alfa GTV Cup, Pacific Challenge, Americas Series, Southern European Challenge, Northern European Challenge, European Tour, American All Stars, Lola World Championship, Elite championship – Class B és Elite championship – Class A.





Európai fülnek ezek közül az első kettő hangozhat ismerősnek, hiszen korábban rendszeres tévéközvetítés volt a futamokról, és mindegyik rendkívüli izgalmakat hozott (kár, hogy mostanában eléggé perifériára kerültek).
A sztori az egyjátékos módot helyezi előtérbe, ennek ellenére lesz multiplayeres opció is, amelyben egyszerre 20 játékos versenyezhet egymás ellen, LAN vagy Internet kapcsolaton keresztül.

A játék február közepén 60%-ban volt kész, tehát a júniusi megjelenés valószínűleg tartható lesz köszönhetően annak a 45 embernek, akik a projekten dolgoznak.

A programot mindhárom jelentős platformra (PC, Xbox, PS2) megírják, és a neve annak függvényében fog változni, hogy a világ mely részén dobják piacra: USA-ban és Spanyolországban Pro Race Driver, Ausztráliában és Új-Zélandon V8 Supercars Race Driver, Németországban és a Benelux államokban DTM Race Driver, illetve Nagy-Britanniában és az egyéb országokban TOCA Race Driver címmel hozzák forgalomba.

Magánvélemény. A TOCA-sorozat következő része mindezek alapján nagyon jó lesz, de a bennem lakozó kisördög ez alkalommal is kibújik belőlem. Ugyanis túlságosan sokszor olvastam már ehhez hasonlókat (hiperélethűség, centire pontos pályamodellezés stb.), ám a végleges játékot kipróbálva általában jött a pofára esés. Minden megvolt, amit a beharangozók ígértek, de közel sem olyan minőségben, mint azt az előzetes információk alapján várni lehetett. Csapnivaló fizika, hiányzó belső nézet, elégtelen mesterséges intelligencia és társai, egyszóval igénytelen megvalósítás. Bízom benne, hogy a Kódmesterek nem esnek ebbe a hibába, és veszik a fáradtságot, hogy amit vállaltak, azt teljesítsék. A szakmai alapjuk megvan hozzá, az eddigi munkásságuk mutatja, hogy ha akarnak, tudnak korszakalkotót létrehozni (Colin 1, TOCA 2). Némi rossz előérzet azért van bennem, mert egyre-másra azt tapasztalom, hogy ahol több platformra írják ugyanazt a játékot, ott inkább a PS2-t helyezik előtérbe (érthető, hiszen nagyságrendekkel több pénzt lehet kasszírozni a Playstationös eladásokból), és nem akarok senki lelkébe belegázolni, de – hogy finom legyek - PS2-n az autóversenyes játékok eléggé egyszerűek szoktak lenni (több tucat autó, de szinte semmiben sem különböznek egymástól, kismillió pálya, de nem pontos mása az igaziaknak, idétlen irányítás, és amit az előbb leírtam, tehát a hiányzó részletek, amitől a játékok szimulátorrá válnak). Aztán mikor kész vannak ezzel a változattal, az egészet átkonvertálják PC-re, és lehet örülni. Csakhogy ami elmegy konzolon, az számítógépen édeskevés. Néhány nívós produkciónak köszönhetően a mérce magasan van, és ami ezt nem éri el, azzal a komolyabb gémerek nem töltenek sok időt. Az már megint más kérdés, hogy egy hardcore szim készítése egyenlő a totális anyagi csőddel...

No, ilyen gondolatok kavarognak a kis agyamban. Remélem, nem lesz igazam. Nyár közepén minden kiderül.

Tasnádi Zoltán
ztasnadi@freemail.hu

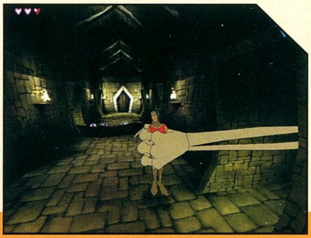
CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

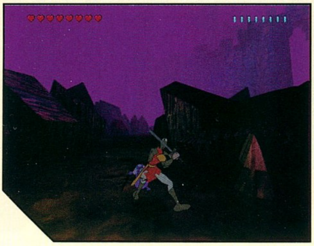
DRAGON'S LAIR 3D

Fejlesztő: Dragonstone Software › **Kiadó:** Blue Byte Software › **Megjelenés:** 2002. szeptember

Alig egy hónapja írtam a Gondolatébresztőben, hogy a jelek szerint újabb nosztalgiahullám kezd fodrozódni a számítógépes játékok szeszélyes tengerén (ejj, de megszállt az ihlet...), és tessék, máris akadt egy újabb precedens, amely feltételezésemet erősíti. Ezúttal a Dragon's Lair 3D-ről érkeztek hírek, amely igen régi, egy híján húsz éves játék újraélesztése, s a feltámasztási kísérletet az a Don Bluth vezeti, aki egyik társával az eredeti Dragon's Lairt is készítette. Az említett úriember neve más vonatkozásban is ismerősen csenghet: Mr. Bluth az utóbbi években egész estés animációs filmeket készített az igényesebb fajtából, többek között az Anasztáziát vagy legutóbb a Titan A.E.-t, amely kivitelezésével egyaránt lenyűgözte a nézőket, a kritikusokat és a szakmát. Ha a Dragonstone berkeiben készülő Dragon's Lair 3D-ben a készítők csak feleekkora vizuális orgazmust (naháát, sikerült ezt a szót már a bevezetőben leírnom?) hoznak össze, már jól járunk, és tulajdonképpen mindegy is, hogy maga a játék milyen lesz.

Játszani is engedd. „Hogyhogy mindegy? Normális ez a csávó?" – kérdezhetnétek teljes joggal, ha nem a Dragon's Lairről lenne szó. Ebben az esetben azonban helytálló a kijelentésem, ugyanis a három részből álló Dragon's Lair-sorozat (és a szintén Bluth műhelyében készült Space Ace-széria) darabjai messze a legprimitívebb programok az egész játéktörténelemben, úgyhogy ha a készítőknek egy huszonegyező rutint sikerül összeszehozniuk a szép grafikához, a tisztelt fogyasztó az eredetinél már sokkal kidolgozottabb játékot kap ... A Dragon's Lair 1983-ban piacra került játékgépes, majd később az amigás, C64-es és PC-s verziója egyaránt olyan egyszerű volt, mint egy kőművessegéd nyolc üveg sör után, ugyanis a játékosnak egyetlen dolga akadt csak: a megfelelő pillanatban egy (néha több) joystick-rántás, uram bocsá' tűzgomb. Például, az egyik helyszínen egy szörny megette a főhőst, ha a játékos nem csinált semmit, vagy éppen rossz irányba rántotta a botkormányt. Ellenben ha sikeresen adott egy balost a joysticknak, a szereplő egy ugrással kikerülte a szörnyet, és ment a következő helyszínre, ahol némi animáció után újabb „feladatnál" lehetett próbálkozni. A játék tehát amolyan interaktív rajzfilmként futott, gyönyörű grafikával és csodálatos zenével, a monitor előtt ülő pubinak pedig csak annyi volt a dolga, hogy néha megvakarja a billentyűzetet vagy a botkormányt... Ez a módszer már akkoriban is nagyon ciki volt (bár ennek ellenére Don Bluth játékai igen sok rajongóval büszkélkedhettek), de a XXI. században viccnek is rossz lenne, úgyhogy ennél azért többre számíthatunk. Szó, mi szó, a fejlesztők a tervek szerint könnyű fokozat címén simán átmentik a Dragon's Lair 3D-be ezt a mára már értelmetlenné vált rajzfilm-üzemmódot, de a normál nehézségi szint egy jól megszokott ügyességi-kalandjátékot fog rejteni, ízig-vérig Tomb Raider-utánérzést. Ezen kívül még egy „unfair " fokozat is rendelkezésre áll majd, amelyik kifejezetten a mazopisták számára készül az FPS-ek „rémálom"-fokozatainak mintájára. Viszont sajnálatos módon nem lesz lehetőség az ilyen programokban szinte kötelezőnek számító multiplayer já-





tékra, amit „kocamultisként” speciel én nem fájlalok, de bizonyára kisebbségben vagyok a véleményemmel.

Újból a régi. A játékmenet tehát úgy-ahogy igazodik a kor követelményeihez, azonban a sztori egy az egyben a jó öreg, nem éppen túlbonyolított történetre épül: Merész Dirk, a szűkszavú, ám annál vakmerőbb lovag egy szép napon kardot ragad, és elkocog a szomszédban lakó gonosz varázslóhoz, valamint annak Singe nevezetű házisárkányához (most kivételesen nem anyósról van szó), hogy kiszabadítsa kedvesét, Daphne hercegnőt, mivel már gyűlik otthon a mosatlan és a piszkos edény. A készítők amennyit csak lehetett, felhasználtak az eredeti tervrajzokból és artworkökből, így Dirk szinte semmit nem változott (kemény 1000 poligonból áll), és Daphne is csak egy új ruhával lett gazdagabb. Szintén átmentették az előző részekből a nagy dózisokban adagolt humort, valamint a 2D-s átvezető mozikat, amelyek új verzióit maga Don Bluth fogja elkészíteni. Emellett az ismerős recept („sárkányt le, kincseket összsze, királylányt meg”) némileg korszerűbb tálalásban kerül a játékosok elé, és ezt elsősorban a grafikán lehet majd észrevenni. Mint a program neve mutatja, a Dragon’s Lair ezúttal 3D-ben pompázik, ám az ősök rajzfilm-feelingje sem veszett el. Ez az ügyes 3D-modellezésen és a színvilágon kívül annak a „toon shading” nevű spéci eljárásnak köszönhető, amely bizonyos 3D-objektumokat nem térbeli tárgynak megfelelően árnyékol, hanem körülbelül úgy, mint az igénytelenebb manga rajzfilmek: egy kis sötét tónussal rámegy az objektum szélére, feketével kihúzza a kontúrokat, oszt’ jó napot. A fejlesztők bevallása szerint ezzel azt szerették volna elérni, hogy a környezet a modern 3D-világ kihasználása mellett a kétdimenziós elődökre is emlékeztessen, és a képek alapján elmondható, hogy ez remekül sikerült nekik. Egy kicsit hasonlít az egész a Sheep, Dog and Wolf képi megoldására, csak annál pár klasszissal szebb – magyarul szólva nemcsak aranyos, de szép is.

Lair Raider. Bár a készítők akció- és kalandelemeket ígérnek, inkább az előzőből fog jutni. A főhős ugyanis némaságra lesz kárhoztatva (pontosabban csak hümmögni fog, míg Daphne és több más mellékszereplő tud majd beszélni is), emiatt nem számíthatunk pazar párbeszédekre, azt pedig a Dragonstone tagjai külön kiemelik, hogy a rejtvényeket nem fogják túlbonyolítani. Ha ehhez hozzávesszük az eredeti – tehát egyszerű és fordulatokban szűkölködő – sztorit, akkor jóformán csak egy Tomb Raider-klónt kapunk, és talán nem véletlen, hogy a vezető fejlesztő interjúiban is minduntalan a Lara kisasszony által képviselt játékokra hivatkozik, akár kamerakezelésről, akár pályatervezésről van szó. Ha már a pályáknál tartunk: a fejlesztő szerint 15, a kiadó szerint 19 lesz belőlük, pályánként 10-25 teremmel, ami – már ha hinni lehet a készítőknek – pontosan ötször annyi, mint az eredeti játékban, de ezzel együtt sem lenyűgöző szám – viszont állítólag minden teremből igen nehéz lesz továbbjutni... A helyszínek között természetesen megtaláljuk az első Dragon’s Lair legemlékezetesebb termeit (a Gyíkkirály tanyája, az üstszoba, a labirintus stb.) és a 30 különböző ellenfélfajta (plusz a 12 főmonsta’) is tartogat számunkra olyan régi ismerősöket, mint az elektromos lovag vagy a kis lila getymók (hmm, talán nem ez a magyar tükörfordítása a „giddy goon”-nak, de sebaj). A testi biztonságunkat veszélyeztető életformák (és halálformák, hiszen csontvázak is lesznek bőséggel) közül néhányat csak a nekünk szánt csapdákba csalogatva tudunk majd elintézni, mert a fegyverzetünk igen szegényes lesz: Dirk mindössze egy pallost és egy számszeríjat lóbálva indul Süsüre vadászni. Igaz, a pályákon található módosítók révén kissé feltápolhatjuk ezt a két rosszcsontot, és elérhetjük, hogy a kiskésünk háromkezes pallosként, a csúzlink pedig jóformán ismétlő RPG-lövegként funkcionáljon. Emellett a fegyverhasználatot Dirk 15 különböző harci mozdulata támogatja, ám a hírek kombórendszerről sajnálatos módon nem szólnak.

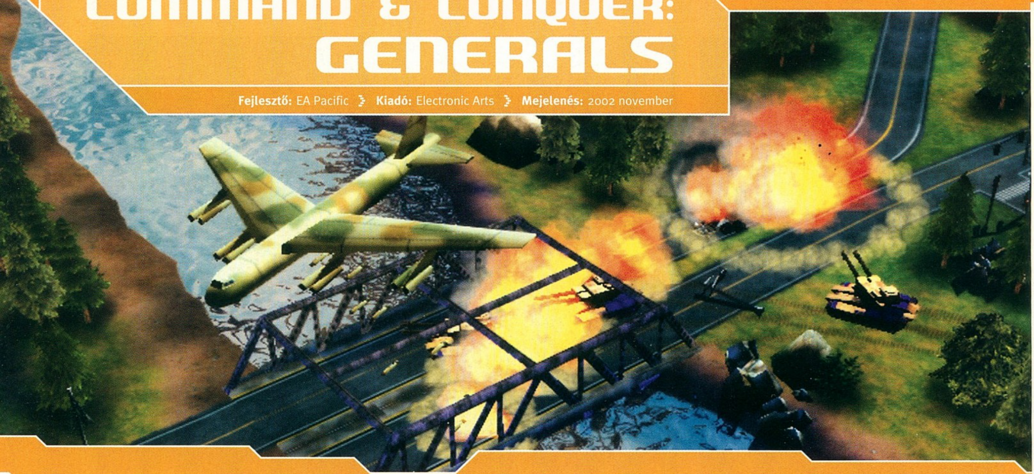
A Sárkány visszatér. Adott tehát egy várhatóan gyönyörű grafikájú, animációjú és zenéjű játék, amely tudását tekintve komoly hátrányokkal küszködik (multiplayer hiánya, kevés fegyver, nulla RPG- és kalandelem stb.), és mindez egy békebeli amigás sikerprogram továbbélése. Hogy mindez mennyire fog bejönni a játékosoknak? Bár éppen egy hónapja temettem az ehhez hasonló múltidézést, elképzelhető, hogy a Dragon’s Lair 3D lesz az üdítő kivétel. Szerintem éppen a 2002-es igényekhez képest egyszerű, de azért jelentősen átpofozott játékmenetének köszönhetően fogja tudni megőrizni az eredeti programok báját, ugyanakkor a Tomb Raider-rajongók sem dobják majd rögtön a sutba. A játékot kiadó Blue Byte is optimista: új platformok (elsősorban PS2) mellett már a Space Ace feldolgozása felé is kacsintgatnak. Én örülnék, ha egyelőre ez az egy úgy sikerülne, ahogy az Bluth mestertől elvárható.

Stöki
stoki@vogel.hu

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

COMMAND & CONQUER: GENERALS

Fejlesztő: EA Pacific › **Kiadó:** Electronic Arts › **Mejelenés:** 2002 november



Command & Conquer-rajongók számára van egy jó és egy rossz hírem. A rosszal kezdem, mert az a rövidebb: játékipari pletykák szerint gondok vannak a Westwood háza táján. Létszámleépítések, elbocsátások, vezetőváltások követik egymást az utóbbi hetekben-hónapokban, s ezzel párhuzamosan egyre csökken a legendás fejlesztőcsapat önállósága, s nő a gazda-kiadó Electronic Arts közvetlen befolyása felettük. Ennek egyik jelképértékű eredménye volt az, amikor nemrégiben a cég kaliforniai stúdióját EA Pacific-re keresztelték át – így a Westwood nevet már csak a Las Vegas-i stúdió viselheti. Eddig a rossz hír, a következő oldalakon pedig jöjjön a jó: az átnevezett-átszervezett régi-új csapat új játéka, a C&C-sorozat folytatása, a Generals.

Felejtsd el a GDI-t, a NOD-ot, a tibériumot és a többbi hagyományos C&C-alkotóelemet, a Generals totális vérfrissítést hoz a sorozatba. A kerettörténet nem kapcsolódik sem a tibérium-sagához, sem a Red Alerthez: a C&C világának teljesen úgy szálát kezdi el bonyolítani. A 2020-as években járunk, a húsz éves ugrás a mához képest azonban csak a technikai fejlődésen látszik, a nemzetközi helyzet ugyanaz, mint most: elkeseredett küzdelem a világméretű terrorista-hálózatok ellen, egymást feszülten figyelő nagyhatalmak, kisebb-nagyobb helyi villongások és csetepaték egyre többfelé. Az első számú rosszfiú szerepét a közép-ázsiai gyökerű Globális Felszabadító Hadsereg nevezetű terrorszervezet játssza, akik elsősorban a gazdasági világuralomra törő Kínának okoznak egyre több fejfájást. Amikor már atom- és biológiai fegyverekkel fenyegetik őket, a sárgák döntő lépésre szánják el magukat, és háborút hirdetnek a terroristák ellen: erről szól a játék első tíz küldetése. Miután sikerül a Felszabadító Hadsereg sejtjeit megsemmisíteni Kínában, Hongkongban és Tibetben, fordul a kocka, és a játékos a terroristák oldalára áll a következő tíz bevetés során. A bosszúhadjárat világmé-

› A színfalak mögül

Igazán nem mondhatjuk, hogy az EA fukarkodna a Generals fejlesztésére szánt pénzzel, a project teljes költségvetése ugyanis (filmjelenetekkel, marketinggel együtt) nem kevesebb, mint 12 millió dollár! Ennyi pénzből a tehetséges, feltörekvő, és olcsó kelet-európai fejlesztők kb. 15, de még a legnagyobb nevű, és drágán dolgozó angol vagy amerikai csapatok is legalább 5-6 játékot tető alá hoznak...

A Command & Conquer az első számítógépes játék, amelyről koktélt neveztek el. A „NOD Shot" névre hallgató lötyi fő alkotóelemei a Red Bull és a vodka, és a Yuri's Revenge tiszteletére adott tavalyi sajtópartin mutatkozott be. Azóta állítólag a nyugati part bárjainak jelentős része átvette a koktélt.

A játék hangeffektjeihez a forrásanyagokat ugyanabban a tankokra szakosodott hadtörténeti múzeumban vették fel, ahonnan a Ryan közlegény megmentése című film harci jármű- és fegyverhangjai származnak.

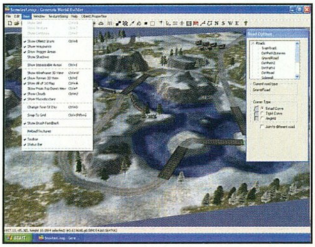
Mielőtt saját grafikus motor írására adták volna a fejüket, a fejlesztők hónapokat kísérleteztek a Quake 3, az Unreal, a LithTech és a Renegade engine-ekkel, végül úgy döntöttek, egyik sem felel meg maradéktalanul a céljaiknak, így csupán a Renegade renderelő technológiáját, a W3D-t vették kölcsön, és „e köré" írták a Sage-et.

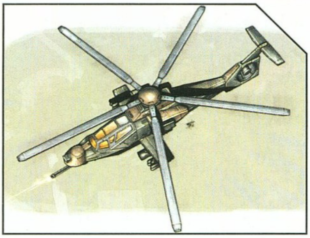
retű összefogást vált ki a terroristák ellen, akik bevetik a végső adujukat, és vegyi fegyverekkel kezdik bombázni Európát és Amerikát. Az USA-nak azonban sikerül megvédenie magát a sokat bírált ballisztikus rakéta-pajzs jóvoltából, így az utolsó tíz küldetés erejéig csillagos-sávos köd ereszkedhet a szemünk elé, midőn hős világmegmentő jenkiként szétverjük a terroristák utolsó sejtjeit is.

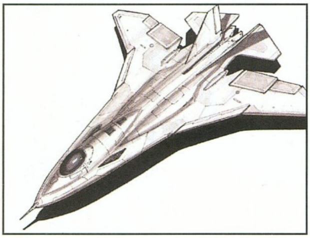
Nagy vonalakban ennyi a történet, most pedig vágjunk bele a játékmenetbeli változások és extrák boncolgatásába, akad belőlük bőven. A legszembetűnőbb, hogy a Westwood-játékoknak a Dune 2 óta szinte védjegyéül szolgáló oldalsó menü-oszlop helyét átveszi a gyakorlatilag minden más fejlesztő által használt alsó, vízszintes menü. Ez elsőre talán szokatlan lesz, de – mivel már csak a monitor alakjából fakadóan is a vízszintes menü-csíkon több hely van, mint a függőlegesen – végső soron megkönnyíti az életünket, és sokkal kevesebb egérkattintgatásra lesz szükség a játék irányításához, ezen felül az egységeink is többféle extra képességet és parancsot kaphatnak. A „peonok", vagyis a bulldózerek és utánpótlás-szállító járművek debütálása további gyökeres változásokat okoz a játékmenetben. Bizony, a hagyományoktól eltérően az épületek nem „maguktól" épülnek és javulnak, bulldózereket kell bevetnünk ehhez, a bulldózereket pedig természetesen óvnunk kell az ellenségtől – ez új játékelemeket hoz az eddigi C&C-khez képest. A méltatlanul elfeledett Warzone 2100-ban láthattunk ilyen mozgó építkező-egységet, amely tetszőleges helyen húzhatott fel épületeket – ott az ötlet bejött, remélhetőleg itt is be fog.

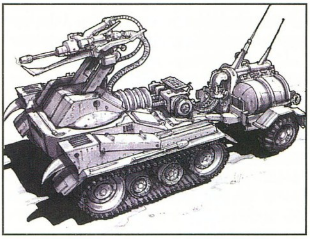
Megváltozik az erőforrás-gyűjtögetés is, nem kell tibériumot vagy akármi mást bányászni, ehelyett speciális épületek, depók szolgálnak utánpótlás-forrásként. Tán nem kel külön kiemelnem, mekkora stratégiai jelentőséggel bír egy-egy ilyen depó elfoglalása, vagy az ellenfél elvágása valamelyik depótól. Megszűnt az egységek „beásás" képessége is, ami által a játék jobban felpörög, és a játékosok nagy iramban leszoknak a defenzív taktikákról. Megmarad viszont az egységeink fejlődése, sőt, az eddigi három veterán szint helyett a Generalsban már négy lesz – viszont az elit egységeinket valószínűleg nem vihetjük tovább a sikeres misszió után a következő bevetésekre. Lehetőségünk lesz továbbá extra fegyvereket vásárolni, illetve zsákmányolni az egyes egységeink számára. Ez kicsit a Battle Realms nagyszerű BattleGear-rendszerére emlékeztet, és ha valóban olyan lesz, az tovább színesíti a taktikai lehetőségeink palettáját, továbbá még egyénibbé teszi az egységeinket.

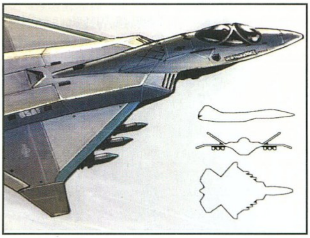
A három játszható oldalt a választható különleges parancsok lehetősége gyakorlatilag kilencre növeli. Ez a hadviselés valamelyik válfajára történő specializációt, és extra, másképpen nem megszerezhető egységek segítségét jelenti, így egészen más játékstílust eredményez. Minden egyes küldetés (vagy multiplayer pálya) előtt választhatunk magunknak ilyen specializációt, ami persze előre meghatározza az alkalmazott taktikáink körét is. Mondok egy példát: az amerikai oldal a NATO-tankok, a légierő, vagy a kommandós csapatok extráját kérheti. A tankok esetében a földi hadviselésre kapunk bónuszokat: a földi járművek gyártási költsége 20 százalékkal csökken, a frissen legyártott tankokat is rögtön veterán státuszban kapjuk, speciális tank-javító és tápoló technikus egységekhez, valamint Leopárd név alatt egy különösen effektív harckocsihoz juthatunk hozzá. A légierőt választva a légvédelem és a repülőgépek gyártása lesz olcsóbb, lopakodó bombázót és egy különleges fegyvert, a „daisy-cutter" olaj-levegő bombát kapjuk meg (ilyennel bombázták az afganisztáni hegyeket az amerikaiak, a robbanás vákuum-hatása iszonyatos pusztítást visz véghez). Végül a kommandósok esetében a gyalogosok képzése olcsóbb, és mesterlövész, álcázott kommandós, valamint ejtőernyős csapatok lépnek hadba az oldalunkon.











A három játszható fél a specializációk előtt is kellően markánsan különbözik egymástól, és más-más grafikai stílusban készültek, más hangulatot sugároznak, és persze másképp kell játszani velük. A jenkik aránylag kis számú, de jól képzett, erősen felfegyverzett csapattal háborúznak, nagyjából a mai csúcstechnikájú hadseregeknek megfelelő kinézettel. A kínaiak ezzel szemben annyian vannak, mint ahogy a mondás is tartja („mint a kínaiak"), ezért nyomasztó számbeli túlerejükkel, könnyen feláldozható és pótolható tömegükkel nyomulnak. Az „ortodox" C&C-rajongók számára biztos nagyon szimpatikusak lesznek, lévén nagyon sci-fisen néznek ki, és ehhez méltó fegyvereket is használnak: szeizmikus (földrengést generáló) tank, hackerek, akik ellenséges épületeket tudnak időlegesen „kikapcsolni", na és ott a már névről is igen szimpatikus Inferno cannon, ami nem más, mint egy lassan mozgó gigászi lángszóró (olyasmi, mint a C&C-ben a flame tank, csak sokkal-sokkal nagyobb). Végül a terroristák nem igazán a nehézfegyverek specialistái, de fanatikus öngyilkos merénylőikkel és a molotov-koktélos csőcselékkel a városi harcokban nagyon kemény ellenfelek, ezenkívül képesek felhasználni a kínaiaktól és a jenkiktől zsákmányolt fegyvereket is. A legidegesítőbb, hogy a pályák alatt alagútrendszert tudnak kiépíteni, és ennek a kijárataihoz „teleportálni" a főhadiszálláson tanyázó fegyvereseiket. És ahogy a sztoriból már kiderült, keményebb helyzetekben a vegyi töltettel ellátott Scud rakétáikhoz sem restellnek hozzányúlni...

Érdekesség még a harcrendszerrel kapcsolatban a battle honornak nevezett kitüntetések használata. Ezek nagyjából úgy működnek, mint a verekedős játékokban a különféle kombók: ha valami extra kunsztot vittünk véghez (adott időn belül X ellenség elpusztítása és egyebek), kapunk egy ilyen plecsnit (15 féle ilyen kitüntetés lesz, mindegyiket más-más teljesítményért osztogatják). Az online csatákban a Generals-szerver egy rakás ranglistát vezet majd a plecsnik alapján, de nemcsak a játékosok egójának simogatása a cél velük, hanem a játékegyensúly alakulását is hatékonyan lehet ezzel monitorozni: ha például a játékosok tonnaszámra kapják a „3 percen belül leverted az ellenséget"-plecsnit, valószínűleg a rush-taktikákat kell gyengíteni a következő patch-ben, és így tovább.

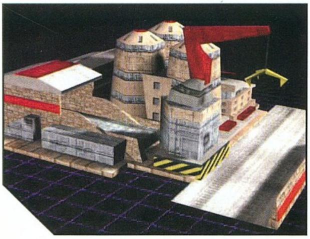
Végül néhány szó a játék kivitelezéséről: a mellékelt képekről is látszik, hogy igen meggyőző 3D-s grafikára számíthatunk, a saját, belső fejlesztésű Sage engine elsősorban városi, épületekkel sűrűn rakott környezetekben domborít szépen. Mozgásban egyelőre kizárólag egy zártkörű EA-bemutatón lehetett látni a játékot: az onnan „valahogy" kikerült filmecskén elsősorban az egyáltalán nem poligon- és textúratakarékos (vagyis igencsak részletes és aprólékos) terep és egységek, a két kézzel szórt effektek, és a dinamikusan változó, lerombolódó terep és épületek tűnhettek fel. Na, meg a roppant látványos kamerakezelés: orrba-szájba nyomatták a közszájon „mátrix-trükk" néven futó stop-motion jeleneteket. Ez mondjuk számítógépen messze nem olyan nagy cucc, mint filmen, csak nyomunk egy pause-t, és megpörgetjük a kamerát a fókusz körül... Az effekt olcsósága ellenére a „megfagyott" és körbejárt robbanások a röpködő szilánkokkal, füstfelhővel és lökéshullámmal igencsak meggyőzők voltak. A készítők szerint ennek ellenére a 3D-s kamerakezelés nem lesz feltétlenül szükséges a játékhoz, csak látványelem marad, de akár a nélkül is végignyomhatjuk a teljes programot, hogy egyszer is hozzányúlnánk a kamerához.

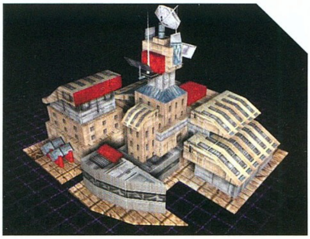
Az intro/outro, illetve a küldetéseket összekötő mozik a hagyományokhoz híven élő színészekkel felvett, digitalizált filmjelenetek lesznek, a szereplő színészek kilétéről egyelőre semmi hír. Ugyanígy a multiplayerről sem tudni túl sokat, mindenesetre e téren nagyszabású változások várhatók. Több tízezer internetes Red Alert 2-parti adatait elemezve ugyanis kiderült a fejlesztők számára a szomorú tény, miszerint a játékosok 85%-a (!) a parti első 15 perce után kilép a játékból...

A játék fejlesztése tavaly ősszel kezdődött (az engine-é jóval korábban, 2001 elején), és az ígéretek szerint október-november környékén már a boltokban is lesz. Ez az időpont elsőre tarthatatlannak tűnik, de több, mint reménykeltő, hogy a Generalst készítő csapat egyszer már sikeresen véghez vitt egy csodát: a Red Alert 2-t röpke 14 hónap leforgása alatt készítették el. Érdekesség, hogy a pályaszerkesztőt, illetve a modok készítéséhez szükséges programokat még a játék megjelenése előtt, kora ősszel nyilvánossá tervezik tenni.

Eddig a hírek az igazán reménykeltő Generalsról, de itt a végén kanyarodjunk kicsit vissza még a „maradék" Westwoodhoz, akik előreláthatólag az E3-on jelentik be eddig hétpecsétes titokként őrzött új fejlesztésüket. Egyelőre csak annyit tudni, hogy a játék szintén a Sage engine-t fogja használni, és hogy Louis Castle (Westwood-cégalapító és lokális atyaúristen) nemrég egy EA-bulin sokatmondóan azt találta kijelenteni: „a GDI és a NOD harca még nem ért véget", majd bejegyeztette a web-címet...

Hancu
hancu@beer.com





CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

CD GALAXIS

Medal of Honor · C&C Renegade · Dungeon Siege · Heroes of M&M 4 · Jedi Knight 2 · Sims on Holiday · Might & Magic IX · FIFA 2002 VB

Új!

3-2-1 Smurf	2 990
Airport Inc.	1 990
Aliens vs Predator Gold	2 990
Aliens vs Predator 2	7 990
Alone in the Dark 4	5 990
Alpha Centauri	2 990
Arcanum	11 990
Atlantis 2 H	2 990
Baldur's Gate	4 990
Baldur's G. 2 + küldetés	Akció
Battle Isle Andosia War	2 990
Battle Realms	5 990
Black & White	12 990
B&W Creature Isle	6 990
Blair Witch Project 1	1 990
Broken Sword 2	1 990
Bugdom	1 990
C&C Renegade	12 990
Caesar 3	2 990
Capitalism 2 H*	Jön
Champ. Manager 3	1 990
Champ. Man. 00/01	3 990
Champ. Man. 01/02	8 990
Civilization 3	10 990
Claw	1 990
Clive Barker's Undying	3 990
Codename Outbreak	10 990
Colin McRae Rally	1 990
Colin McRae Rally 2	4 990
Comanche v Hokum	1 990
Commandos	1 990
Commandos 2	8 990
Conquest: Frontier Wars	4 990
Cossacks	10 990
Cossacks Art of War	7 990
Cutthroats	1 990
Dark Age of Camelot	10 990
Dark Reign 2	1 990
Desperados	6 990
Deus Ex	3 990
Diablo	2 990
Diablo 2	5 990
Diablo 2 Expansion	5 990
Disciples 2*	Jön
Dino Crisis	4 990
Disney: Atlantis	7 990
Disney: Monster's Inc	7 990
Doom Collect. (1+2+F)	4 990
Drakula H	6 990
Drakula 2 H*	6 990
Dungeon Keeper Gold	2 990
Earthworm Jim 3D	1 990
Emperor:Battle for Dune	12 990
Empire Earth	9 990
Europa Universalis H	3 990
Everquest: Luclin	5 990
Evolva	4 990
Extreme Biker	2 990
F1 Championship 2000	3 990
F1 Manager	3 990
FA PL Manager 2001	3 990
FA PL Manager 2002	8 990
FA PL Stars	2 990
F/A 18 Korea	1 990
Fallout Tactics	Akció
FIFA 2002 World Cup*	12 990
Fighting Force	1 990
Fly!	1 990
Ford Racing 2001	1 990

Gabriel Knight 3	2 990
Gangsters	1 990
Gangsters 2	3 990
Ghost Recon	9 990
Ghost Recon küldetés	Jön
Gorky 17 H	1 490
Grand Prix Legends	2 990
Grand Prix World	4 990
Grand Theft Auto	1 990
Grand Theft Auto 2	1 990
Grim Fandango	4 990
Ground Control Gold	2 990
Half Life	2 990
Half Life Gunman	2 990
Half Life Generations 3*	5 990
HL + Opp. Force + CS + Blue Shift	
Harry Potter	12 990
Heavy Metal FAKK2	1 990
Heretic 2	1 990
Heroes of M&M 3	1 990
Heroes of M&M 4	10 990
Hidden & Dangerous	1 990
Hitman	3 990
Hold hadművelet H	2 990
Homeworld	2 990
House Of the Dead	1 990
Icewind Dale	4 990
IL-2 Sturmovik	6 990
Imperium Galactica 2 H	2 990
Indiana Jones & IM	4 990
Knights & Merchants H	1 490

Kohan	4 990
Lego Racers 2	6 990
Madden 2001	3 990
Majesty	4 990
Max Payne	6 990
Medal Of Honor	12 990
Messiah	4 990
Microsoft játékok:	
Action Pack	11 990
M.G.Solid + Starlancer + Crimson	
Age of Empires	3 990
Age of Empires 2 Gold	14 990
Age of E. Collection	19 990
Combat Flight Sim.	5 990
Combat Flight Sim. 2	11 990
Dungeon Siege*	Jön
Flight Sim. 2002 Pro	25 990
MechCommander 2	7 990
MechWarrior 4	7 990
Midtown 2+Motocrs 2	9 990
Train Simulator	14 990
Zoo Tycoon	11 990
Mig Alley	1 990
Might & Magic 7	1 990
Might & Magic 9	10 990
Monkey Island 3	4 990
Monkey Island 4*	4 990
Monopoly Tycoon	10 990
Mortal Kombat 4	1 990
Myst Collection (1+2+3)	11 990
Myth 3	11 990

Nagy Balhé H	10 990
Nations H	10 990
NBA 2001	3 990
Need for Speed 3	2 990
Need for Speed 4	3 990
Need for Speed 5*	3 990
NHL 2001	3 990
NHL 2002	11 990
Nuclear Strike	2 990
Oil Tycoon H	6 990
Oni	1 990
Outlive	2 990
Op Flashpoint Gold	11 990
Pharaoh	2 990
Planescape Torment	4 990
Pizza Connection 2	4 990
Populous 3	2 990
PQ SWAT 3 Elite	2 990
Pool Of Radiance	7 990
Pro Pinball 1+2	1 990
Project Eden	7 990
Project IGI	3 990
Quake 1+2+3	11 990
Railroad Tycoon 2	1 990
Rally Trophy H	10 990
Rayman M. H	3 990
Red Alert 2	10 990
Red Alert 2: Yuri's Rev.	6 990
Resident Evil 2	1 990
Resident Evil 3	2 990
Return to C Wolfenstein	11 990

Settlers 4 — 5 990,-
Europa Universalis — 3 990,-
Imperium Gal. 2. — 2 990,-
Hold hadművelet — 2 990,-
Aliens vs Pred 2 — 7 990,-
IL-2 Sturmovik — 6 990,-
Resident Evil 3 — 2 990,-
Shogun — 3 990,-
Worms 2 — 1 990,-
Aliens vs Predator — 2 990,-
Zeus — 2 990,-
Starcraft+Brood W. — 2 990,-

Revenant	1 990
Risk 2	4 990
Rogue Spear: Black Th.	4 990
Rune	1 990
Saga	2 990
Screamer 4x4 H	2 990
Sea Dogs	7 990
Sega Rally 2	1 990
Sega Touring Cars	1 990
Serious Sam	1 990
Serious Sam 2	9 990
Settlers 4 H	5 990
Sheep	1 990
Shogun	3 990
Sims	9 990
Sims Livin' It Up	6 990
Sims House Party	6 990
Sims Hot Date	6 990
Sims Vacation	6 990
Sin	1 990
Soldier Of Fortune SE	4 990
Sonic 3D	1 990
Sonic Racer	1 990
Soul Reaver	1 990
Spec. Ops. 2	1 990
Sports Car GT	2 990
Starcraft + Brood War*	2 990
Star Wars Racer	4 990
Battle for Naboo	6 990
Force Commander	4 990
Galactic Battlegrounds	9 990
Jedi Knight Gold	4 990
Jedi Knight 2	9 990
Phantom Menace	4 990
Rogue Squadron	4 990
Starfighter	9 990
X-Wing Alliance	4 990
X-Wing Collector's	4 990
Stronghold	11 990
Sudden Strike	5 990
S.W.I.N.E. H	7 990
Theme Hospital	2 990
Theme Park, Inc.	3 990
Theocracy H	1 490
Thief	1 990
Thief 2	2 990
Throne Of Darkness	7 990
Tiberian Sun*	3 990
Tiberian Sun+Firestorm*	6 990
Tomb Raider	1 990
Tomb Raider 2	1 990
Tomb Raider 3	3 990
Tomb Raider 4	3 990
Tomb Raider Chronicles	3 990
Totally Flying, 3 szim	7 990
Totally Rollercoaster	7 990
Tropico H	7 990
Unreal Tournament	4 990
Vampire: Masquarade	1 990
Vészhelyzet H	1 490
Virtua Fighter 2	1 990
Virtua Tennis	9 990
Warcraft 2 B.net	2 990
Warlords 3 Deluxe	1 990
Warlords Battlecry 2*	9 990
World War 3 H	10 990
Worms 2	1 990
Worms Blast*	7 990
Zeus	2 990

TOVÁBBI KEDVEZMÉNYEK!

-2% -3% -5%

Vásárolj eleve az ország egyik legalacsonyabb árain, és folyamatosan gyűlő vásárlási összértékednek megfelelően érj el további fantasztikus árengedményeket!*

Ha eddig csak egyszer is vásároltál nálunk: 2% kedvezményt kapsz

Ha már összvásárlásaid értéke elérte a 20.000 Ft-ot: 3% kedvezményt kapsz

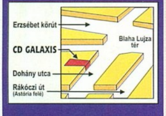
Ha már összvásárlásaid értéke elérte az 50.000 Ft-ot: 5% kedvezményt kapsz

* Kivéve a top akciós és hardver termékeket. Részletek az üzletekben.

Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térnél:

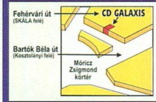
VII. kerület, Dohány u. 64.
Telefon: 479-0933
Nyitva:
H-P 10-18, Szo. 10-13



Szaküzlet

a Móricz Zsigmond körtérnél:

XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 209-3606, 361-4061
Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18



Csomagküldés:

479-0933

Budapestre és vidékre is!

Gyors, mert a csomag akár másnapra megérkezhet
Olcsó, mert a díj egységesen: 970 Ft

Internet Áruház:

www.cdgalaxis.hu

Rendelés csomagküldéssel vagy üzleteinkben átvétellel
Legfrissebb hírek, újdonságok, akciók!

PC játékok, multimédia, hardver, DVD filmek, PS2 és X-Box játékok és kiegészítők

NAGY VÁLASZTÉKBAN, OLCSÓ ÁRAKON!

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * - már előrendelhető, H - magyar nyelven.

Fejlesztő: New World Computing **Kiadó:** 3DO **Web:** www.3do.com

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Ha valaki esetleg nem tudná: a Heroes nem csak egyszerű játék, sokkal több annál. A Heroes ok arra, hogy hosszú napokat és éjszakákat tölts a gép előtt gubbasztva, miközben kinn tombolnak az éppen aktuális évszak gyönyörei. Ok arra, hogy beteget jelents a munkahelyeden, lemondd a sörözést az ezer éve nem látott cimborákkal, elmulaszd a kedvenc csapatod meccsét a tévében – röviden, de velősen (valamint teátrálisan): ok arra, hogy élj! Khm. Jelen eszmefuttatás eredetijét egy őrült angol ugyan a Championship Managerrel kapcsolatban adta elő először, de azt hiszem, a Heroesra ugyanúgy igaz, mint a menedzser-játékok öregapjára (különben is, jó dumát lopni nem szégyen, hanem dicséret az eredetire nézve). Miért is? Mert a sorozat a C64-es gyökereiig visszamenőleg követendő – és sokat követett – példa, játékélményben, hangulatban soha el nem ért etalon minden fantasy stratégiai játék számára. És a fantasztikus rajongással körülvett sorozat negyedik része olyan idegtépő körülmények között készült el, amire ritkán akad példa. Még javában ontotta a kiadó a harmadik rész kiegészítő lemezeit (aminek számában a Heroes 3 valószínűleg szabadfogású és nehézsúlyú világbajnok), amikor – tavaly nyáron! – a sajtó jeles (?) képviselői számára már betekintést engedett a negyedik rész bétaverziójába. Aztán a nyár őszbe csavarodott, az ősz átugrotta a telet (Brrország hómezőin megették Sir Robin kobzosát), és jött a tavasz, de a játék még mindig nem készült el, csak a különféle alfa, béta és még ki tudja, milyen jelzőkkel ellátott sajtópéldányok jöttek-mentek, a görög ábécének nincs annyi betűje, mint a Homm4-nek verziója volt. Aztán amikor már Duke Nukem mintára kezdtük Heroes 4Ever-nek becézni a játékot, egyszer csak bepottyant az ablakon a két aranykorong. És a feszültség eme drámai csúcspontján (?) a hosszúra nyúlt bevezetőt ezennel be is rekesztem.

Mitől is akkora királyság ez a Heroes? – kérdezheti az újszülött, aki nem ismeri a sorozatot. Hát kérem: ez „A" stratégiai játék, amelyben van erőforrás-gyűjtögetés és építkezés, van taktikai harc, hős- és seregmenedzselés, stratégiai hadmozdulatok, logisztika, felderítés, varázslatok, kaland- és RPG-elemek, s mindez kerek egésszé, komplex, mégis magától értetődő, utánozhatatlan hangulatú, abbahagyhatatlan játékká összegyúrva. Pont. Ennyi a recept, nem is kell több. Na ennyit a tiszteletkörökről az újoncok felé, és most vágjunk bele a negyedik részbe, mert lassan tele van az első oldal, de még egy árva szó sem esett a tárgyról.

Bemelegítés. Emlékszünk még a „géppuskás elfre", Gelura az Armageddon's Bladeből? Na és Tarnumra, a Heroes Chronicles szappanopera-kiegészítő sokat látott főhősére? Nos, a negyedik Heroes előzményeként ez a két jóember akasztja össze a bajuszát, és a csetepaté eredményeképpen mindjárt választ is kaphatunk arra a hipotetikusnak hitt filozófiai kérdésre, hogy mi történik, ha két feltartóztathatatlan erő találkozik. Ez tényleg régi nagy kérdése az elméleti fizikának, még a Knight Rider-sorozat is foglalkozott a témával anno dacumál, nem vicc, David Hasselhoff hosszú másodpercekig ráncolta a homlokát a nagy

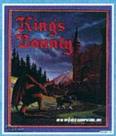
töprengésben. Esetünkben két mega-varázskard, a Végítélet Pengéje (áhhh...) és a Fagy Kardja (óhhh...) a versenyzők, és amikor összecsapnak, kiderül, hogy ilyenkor kérem világvége van, atomvillanás jobbról, gombafelhőnek tisztelegj. A Csernobillá átlényegülő Erathiáról persze menekül, ki merre lát, hősnőnk, Emilia Nighthaven speciel épp' egy mágikus teleport-kapu felé lát, amelyen átlépve ugyan megmenekül a közvetlen haláltól, de cserébe egy egész meghódítandó/leigázandó/felszabadítandó (a nem kívánt törlendő) világot kap, új ellenségekkel, felfedeznivalókkal és egyebekkel.

Nosza, lépjünk be a Heroes 4 világába, és nézzünk körül. Mit látunk? Azt látjuk, hogy a játék minden híresztelés ellenére nem lett real-time, nem lett 3D-s, az alapjai megmaradtak, de mégis akkora változások történtek a játékszabályokban, amelyek miatt jobban különbözik a negyedik rész a harmadiktól, mint az különbözött a King's Bountytól. És hogy melyek is ezek? Lássuk csak sorjában... (és előre elnézést, ha ismételni fogok olyan dolgokat, amelyeket a múlt havi bétatesztben már leírtam egyszer).

Birodalmunk alapjait továbbra is a városaink jelentik, amelyekből ezúttal hatféle van, némelyik megfeleltethető egy-egy harmadik részből megismert városnak, mások nem. A várak igen markánsan elütnek egymástól, mindnek egyéni jellege, saját hangulata van. A lénytoborzó épületek mellett minden várban más-más extrát adó épületeket húzhatunk fel. Piactér építésével ezúttal nem kell törődnünk, automatikusan a rendelkezésünkre áll. Újdonság az egymást kizáró épületek megjelenése, ezek azonos szintű lények toborzóhelyei szoktak lenni. Az eddigi automatizmus felé hajló építkezés stratégiai elemmé lépett elő, jön a „mi a jobb, ha lövöldöző szerzetest, vagy kétszer ütő keresztes lovagot termelek?" és az élet egyéb nagy kérdései. A várak egyébként lényekkel-varázslatokkal-hősökkel együtt dicséretesen jól ki lettek egyensúlyozva, valamivel csak eltöltötték ezek a derék emberek az első béta óta eltelt usque 8 hónapot...

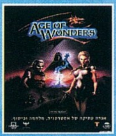
Mágiarakás. A varázslatrendszer egészen új formát kapott, kicsit a Magic The Gathering-re emlékeztető ötös felosztáson alapulót. A mágiaiskolák egy képzeletbeli pentagramma csúcsain helyezkednek el, így minden szférának van két szomszédos, és két ellentétes iskolája. Miután minden város egy-egy mágia-szférának is megfelel egyben (Haven – Élet, Necropolis – Halál, Academy – Rend, Asylum – Káosz, Preserve – Természet, Stronghold – kakukktojás, mágia-mentes övezet), a varázslótornyokban ezúttal nem teljesen véletlenszerűen kapjuk a varázsigéket ezzel rengeteg idegeskedéstől megkímélve magunkat („Vajon megkapom-e az X tápos spellt, vagy tölthetem vissza az állást?"). A régi kedvenc varázslatok közül jó néhány eltűnt, főleg a seregek gyors mozgását segítők (Town Portal, Dimension Door, Fly...) – ez kimondva-kimondatlanul azt a célt szolgálja,

1990 } KING'S BOUNTY



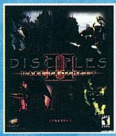
Ezzel kezdődött minden... Jon Van Caneghem az első két Might and Magic után úgy gondolta, ideje kiruccannia egy más stílus irányába. Így született a King's Bounty, amelyet sokan a C64 történetének legjobb játékaként tartanak számon. A játékban a Heroes-sorozat minden (!) alapeleme megvolt, a lények toborzásától a taktikai csatán át a darabonként gyűjtögethető térképig.

1999 } AGE OF WONDERS

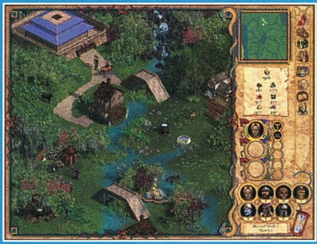


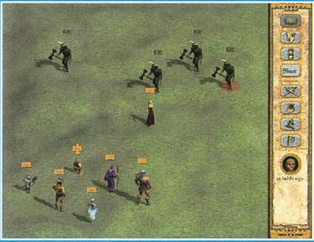
Méltatlanul elfeledett klón, amelyikhez mindenki úgy állt hozzá, hogy nem nyújt elég újdonságot a Heroeshoz képest. Pedig a H3-kiegészítők utolsó darabjainál azért messze jobb volt, ezt el kell ismerni. Mindenesetre nyakunkon a folytatás, amely az első részhez hasonlóan nem a megjelenés jó időzítéséről fog elhíresülni...

2002 } DISCIPLES 2



A Heroes 4 nagy vetélytársa, sikerét nem kis részben annak köszönheti, hogy sikerült a konkurense előtt egy hónappal megjelennie. Grafikában meggyőzően veri a Heroest, de játékmenetben, szavatosságban – szerintem legalábbis – elmarad tőle. Elvitathatatlan érdeme, hogy nincsenek benne paralimpikon módjára animáló szörnyek .





hogy a játékos igenis szervezze meg a hátországa védelmét, ne egyetlen „egyik lábam itt, a másik ott"-típusú agyontápolt sereggel ellenőrizze az egész pályát. Kicsit nehéz megszokni, átállni az új látásmódra a harmadik rész után, de megéri, új színeket visz a játékba. A varázslatok a szokásos öt szintre osztva állnak rendelkezésre, és meglepően nagy részük valóban használható (a harmadik rész kínálatának jó, ha a negyedét használta az egyszeri játékos). És ami még jobb, a szférák tényleg különböznek egymástól, az élet-mágia gyógyít és védelmet ad, de ne várjunk tőle jó kis sebző cuccokat, a káoszmágia ennek éppen az ellentéte, a természet szférájából főleg idézéseket tanulhatunk, a halálmágia élőholtakkal és életerőszívással manipulál, de megvédeni nem nagyon tudja alkalmazóját stb. A varázslatokat persze nem használhatjuk nyakra-főre, csak az adott iskolában a képzettségünknek megfelelő szintig, így okosan kell a fejlődésünket irányítani, ha magas szintű mágiákat is szeretnénk lövöldözni valaha.

Fejlődünk. Ha már egyszer Heroes a játék címe, úgy illik, hogy a hősök körül forogjon minden – és ez az új fejlődési rendszernek és képzettségeknek hála így is történik. Kezdő hőseink 11 kasztból kerülhetnek ki, mindegyik várhoz tartozik egy harcos (Might) és egy varázsló (and Magic, érteeed?) típusú hős, kivéve az örök renitens barbárokat, ott nincs varázsló (pedig valami finom kis sámánisztikus mágia jól illett volna hozzájuk...). A városokban egyébként a két szomszédos „szín" hőseit is felfogadhatjuk.

A hősök szintlépéskor új képzettségeket tanulnak, van 9 képzettség-iskola, mindegyikben egy-egy fő- és három alképzettséggel. A kilencből öt a mágiaszféráknak felel meg, itt az elsődleges képzettség határozza meg a megtanulható varázslatok maximális szintjét, a másodlagosak pedig a mannapontjainkat, és varázslataink hatékonyságát növelik, illetve szféránként van egy saját speciális képzettség is (extra feltámasztás a harc végén, automatikus lényidézés stb.). A maradék négy képzettség a taktika (a hős vezette hadsereg erősítése), a harc (a hős harcértékeinek turbózása), a nemesség (erőforrások termelése, plusz toborozható lények, diplomácia), és a kémlelés (mozgással, logisztikával kapcsolatos dolgok). A csoda az, hogy nincs igazán felesleges vagy használhatatlan, de aránytalanul erős, „kötelező" képzettség sem!

Ha már legalább két fő-képzettsége van, a hős a kezdő kasztjából továbblép a 37 vegyes kaszt valamelyikébe. Ezt a mindenkori két legmagasabb szintű képzettség határozza meg, tehát lehet váltogatni köztük később is, ha más irányba kanyarítjuk emberünk fejlődését. A kaszt nemcsak címke a hős homlokán, de ad valamilyen extra pluszt is, például ha természet- és halálmágiát keresztezünk, démonológiában jártas, másképp meg nem szerezhető démonidéző mágiákkal felszerelt varázslót kapunk. És így tovább, mind a 37 vegyes kaszt valami egyedi, használható (!), és kiegyensúlyozott tápot kap.

Csatázunk. A hőseink ezúttal tevékenyen részt vesznek a csatában, míg a lényeink nagy része képes varázslatokat használni (saját varázskönyvvel, mannaponttal rendelkeznek), így a lények kicsit hősszerűvé, a hősök pedig lényszerűvé váltak. A lények emellett még rengeteg speciális tulajdonsággal és képességgel rendelkeznek, szinte egyáltalán nincs mozgó céltáblának, ágyútöltaléknek használt lény, mindegyik jó valamire, lehet taktikát építeni rá. A csapatok sokszínűsége így nagyon sokrétű, változatos csatákban kamatozik, ami nagyon jó, elég ha csak a harmadik rész unalomba fulladó, reflexből lezongorázott csatáira gondolunk. A csatákban azonban találkozhatunk bőven idegesítő elemekkel is. A sebzésadatok és egyéb szöveges kísérőelemek a jól megszokott alsó soros listázás helyett ezúttal különféle színekkel és szimbólumokkal jelölve össze-vissza röpködnek a csatatér felett, emberi ésszel nehezen követhető, ha mondjuk három ellenséges csapat üt egymás után, és mind a három valami extra trükkel van megspékelve. A régi csatataktikákat erősen megborítja az új sebzési rendszer, miszerint ha valakit megütnek, az előbb visszaüt, csak utána szenvedi el a sebzést (még az íjászok is visszalőnek, mielőtt sebződnének). Számomra nem túl szimpatikus újítás, de a célját eléri: több gondolkozásra, kicsit árnyaltabb taktikák kiötlésére kényszeríti a játékost, mint a „Mass Haste, oszt' ütünk" – egyébként igen célravezető – módszere. A harcban eddig véletlenszerűen, de igen nagy tápokat adó morál és szerencsemódosítók szelídültek valamelyest, a moráltól nem fogunk duplát sebezni, csak korábban üthetünk, mint az ellen, a szerencse pedig a védettséget növeli vagy csökkenti. Hurrá, újabb újítás, amelyik egy eddigi véletlen elemet kiszámíthatóvá és okosan „körbejátszhatóvá" tett. S végül a legszomorúbb: a csatában a taktikázást nagyban megnehezíti, hogy semmilyen segítséggel nem tudjuk bekapcsolni a régi Heroesok rácshálóját, és „mozgási árnyékát", amivel ki lehetett számolgatni, hogy egy körben meddig érünk el, hová tudunk eljutni, ütni. Bezzeg az ellen nyilvánvalóan látja, és számol is vele keményen...

AI, vagy lövök. A Heroes 3-at sokat kritizálták a csaló AI-ja miatt. A negyedik részben az ellenfélnek szerencsére már nincsenek egy kör alatt felépülő várai, hirtelen megduplázódó seregei és egyéb necces húzásai, most már sokkal finomabb és tisztább eszközökkel operál. Az, hogy az ellenfeleink kezdőpozíciói általában durván körbe vannak pakolva mindenféle tápppal, még hagyján. De valahogy a fog of warunkkal mindig tud úgy számolni, hogy átsurranjon a két seregünk vagy várunk látótávolsága közti sávon, harcban valahogy mindig tud úgy lépni, hogy még éppen ne érjük el – vagyis arra épít, hogy mindent pontosan ki tud számolni, amire mi úgysem fogjuk venni a fáradtságot – és ez így van rendjén, így kellett volna a harmadik részben is működnie. Piros pont.

És még. És még rengeteg apró csiszolás, újítás került a játékmenetbe, felsorolni is nehéz lenne mindet, így csak a lényegesekre térek ki. A térképen már nemcsak a megváltó halálra várva álldogálnak szörny-csapatok, de bizony mozognak

A SZÍNFALAK MÖGÜL

A Heroes 3-ban és számolatlan mennyiségű kiegészítőiben, valamint a Might & Magic 6-7-8-ban hellyel-közzel mindig Enroth vagy Erathia megmentéséért küzdöttünk. Vajon miért kellett a sokat látott világot most a fejlesztőknek egyetlen tollvonással elpusztítaniuk? A válasz prózai: a Might & Magic és a Heroes fejlesztőcsapatai összevesztek Erathián... Miután két párhuzamosan fejlesztett sorozat játszódott ugyanabban a világban, a sztoriírók-designerek folyton alákavartak egymásnak logikai bakugrásokra kényszerítve a testvérjáték alkotóit. Miután a két csapat megelégelte, hogy folyton kénytelen-kelletlen igazodniuk kell a másik által kitaláltakhoz (ami ráadásul nem is mindig jött össze: Bracada földje pl. a M&M7-ben sivatagos terület, míg a Heroes 3-ban hómező), úgy döntöttek, hogy tiszta lappal kezdenek, a régi világot pedig végképp elfelejtik. Kár érte, béke radioaktív poraira.

is, és ha túl közel merészkedünk a felségterületükhöz, kíméletlenül lecsapnak ránk – még óvatosabban kell kalandoznunk. Több hőst is pakolhatunk egy seregbe, sőt, néha nincs is más választásunk (nekem egyelőre az egy harcos és egy mágus hőssel megspékelt sereg-modell tűnik optimálisnak), van olyan pálya, ahol nem is kapunk katonákat, csak a hőseinkből álló kalandozó-partival nyomulhatunk. Ahogy valaki találóan megjegyezte: kísértetiesen emlékeztet a Baldur's Gate-re! Lényszaporulat naponta termelődik a várainkban, jóval reálisabb, mint a hetente termelődő egységek, és a „szombaton lecsapok az üres várra, vasárnap betoborzom az összes lényét"-típusú partizánháborúnak is véget vet, ha értelmesen alkalmazzuk. Aztán ott vannak a karavánok, amelyekkel a váraink között vándoroltathatjuk a katonákat, nem kell kézzel, kopasz hősökkel utaztatni a frontvonalra a friss bakákat. A csatában elhullott hősöket feltámaszthatjuk a várainkban – így nem akkora veszteség, ha véletlenül kiütik a győztes csatában a hőst (bár tapasztalati pontot ilyenkor nem kap, ami nagy szívás), ez nem is baj, az ellenfél gyakran direkt a hősökre utazik. És milyen igaza van...

Az állókép megmozdul. Bár ne tenné... A talányos (?) belcím a Heroes 4 grafikájának méltatását takarja. Nos, a stratégiai térkép, a városok képernyői egyenesen gyönyörűek. Aprólékosan kidolgozott, részletgazdag táj tárul a szemünk elé, 3D-s modellekből generált félig-meddig térhatású sprite-okkal, és a térkép szinte minden négyzetcentiméteren valami extra tereptárggyal. Néhol kicsit túl is burjánzik a sok grafikai sallang, tápokban gazdagabb vidékek úgy tudnak kinézni, mintha egy festékgyár robbant volna fel a közelben. A városok hátterei, az épületek is szépek, ráadásul minden különféle tereptípuson álló vár más-más hátteret kap a közeli képen is – rengeteg meló lehetett ebben, de megérte, nagyon hatásos. Hanem aztán, amikor jön a közelharc, és betöltődik a csataképernyő... Először csak a viszonylag kopár terep tűnik fel, aztán megmozdul ez első egységünk. Hát, izé. A lényeink animációi láttán többször önkéntelenül is rémülten pislantottam a monitor sarkába a B*** TV logóját keresve – ekkora igénytelenséget csak ott látni mostanában. Tessék elképzelni a kecskelábú-ördögszarvú szőrös szatírt, amint súlyos csípőficamot sejtető léptekkel odacsámpázik az ellenséghez, majd egy felugrós, köríves rúgással orrba nyomja... nem, ezt inkább látni kell. Azaz nem kell, szerencsére fel lehet húzni a sebességet annyira, hogy a fickók ne nagyon animálgassanak. Az animációk olyan szinten rondítanak bele az egyébként szép, egységes, és csak egy pici barokkos túldíszítettséggel vádolható grafikai összképbe, mintha mondjuk Ganxsta Zoli beállna Pavarottiék mellé negyedik tenornak...

A mérleg másik serpenyőjében ott a zene. Huhh, de még mennyire ott van: a csendes, háttérben meghúzódó, középkori hangulatú melódiáktól a harsogó harci indulók kórusaiig, a szimfonikus nagyzenekari darabokig, az operaáriára emlékeztető vokálokig. Vártípustól, tereptípustól, sőt a csata állásától függő témák olvadnak egymásba észrevétlenül, néha kicsit keltás a hangulat, néha kicsit keleties, néha vad és magával ragadó, néha lágy és a háttérben meghúzódó. Kristálytiszta és mágikus hangulatot teremt, abszolút profi munka. Na, ennyit még életemben nem dicsértem játékzenét...

Hard-verés. A játékélményhez ugyan nincs sok köze, legfeljebb a gépigény szintjén, mégsem lehet elmenni szó nélkül amellett, ahogyan a Heroes 4-et programozták. Hát ilyet még nem látott a világ! Egy 2D-s, körökre osztott játék, amely azonos gépen alacsonyabb fps-t produkál, mint a legmenőbb FPS-ek! Elképesztő... 128 mega RAM mellett a program – na meg a játékos – érezhetően szenved, muszáj 3-4 óra játék után kilépni, megvárni, míg a Windows kicsit összeszedi magát, és csak aztán folytatni tovább. Esetenként percekig is eltarthat, míg a kiütött oprendszer feláll a padlóról, előfordult, hogy másfél giga (!) swap filet kellett összetakarítania maga után... Az sem feltétlen gyógymód, ha az ember bedob a gépbe még fél marék memóriamodult, 512 mega mellett ugyanúgy swappel a szerencsétlen. Ha már itt tartunk, nem árt a rendes monitor sem, a játék ugyan fut 800*600-ban is, de az nem embernek való, egyrészt alig látni valamit a térképből, másrészt egyes kényelmi és extra funkciók gombjai ilyenkor egyszerűen nem elérhetők, mivel nem fértek rá a képernyőre. Ha már itt tartunk (ez tök jó szófordulat, akárhová lehet vele kanyarítani a szót), a multi módról is érdemes szót ejteni. Merthogy ebből kizárólag a Hot Seat módot (egy gép előtt többen, amíg egy lép, a többi malmozik) tudja a program felmutatni, rejtélyes módon mindenféle helyi vagy világhálós mód kimaradt belőle, ezeket a fejlesztők a pontosabban meg nem határozott közeli jövőben patch-csel kívánják pótolni. Hát én nem nagyon hiszem el, hogy két év fejlesztésbe ne fért volna bele a hálózati kód megírása, főleg, hogy a Heroes 3-ban már ott volt készen az egész. A félhivatalos indoklás miatt ez a fura patch-es megoldás a kalózkodás arányának csökkentésére szolgált – hát aki ezt elhiszi, jelentkezzen nálam, ilyen magas hiszékenység-skillel komoly üzleti ajánlataim vannak a számára . Mindenesetre aki élvezi a 8-10 órás netes Heroes-partikat, csak késleltetve jut a gyönyörhöz, ez van, ezt kell szeretni.

Lenni, vagy nem lenni. Mit is lehet mondani a Heroes 4-re értékelésképpen? Lehet például azt, hogy „Az eddigi legjobb Heroes, pont annyi és olyan változtatással, hogy új játékélményt jelentsen", vagy azt, hogy „Ez már nem is igazi Heroes, tönkrevágták az egész játékot, különben is a Disciples 2 kenterbe veri". Mást még nem nagyon hallottam... Való igaz, sok idő kell, míg beleszokunk az új játékmechanizmusba, míg levetkőzzük a Heroes 3 kiskapuit kihasználó régi beidegződéseinket, taktikáinkat. Látszik a játékon, hogy a készítők rengeteget játszottak az elődökkel, és az új részben kíméletlenül kiirtották az unalmas, csalásszagú, vagy kiegyensúlyozatlan játékelemeket (lásd a hős-csatárlánc, fejleszthető lények, a sereget nagyon durván erősítő hősök, néhány durva varázslat és képzettség). A Heroes 3 is bonyolultnak, átláthatatlannak és nehéznek tűnt elsőre, ez is annak fog, jobban, mint a sorozat bármelyik része eddig. Meg kell szokni! De érdemes belevágni, a történet jó, a pályák jók, lassan beépülnek az új reflexek, ráállalunk az új szabályokra, megtaláljuk az új összefüggéseket, kitanuljuk az új trükköket, és élvezni fogjuk az új stílust, legalább annyira, mint az eddigi legjobb, hármas részt. Érdekesebb, átgondoltabb, bonyolultabb az eddigi részeknél, többet kell benne gondolkodni és stratégiázni. Aztán ha csinálnak ehhez is vagy egy tucatnyi kiegészítő CD-t, hát én nem fogok nagyon bánkódni miatta...

Hancu
hancu@beer.com

94%

grafika	21/25
zene/hang	15/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
P500, 128MB RAM, 650MB HDD, D3D

ARÉNA

Age of Wonders	85%
HOMM 3	92%
Disciples 2	90%

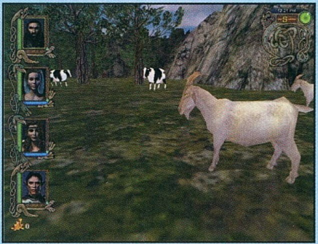
MIGHT AND MAGIC IX

Fejlesztő: New World Computing **Kiadó:** 3DO **Web:** www.3do.com

Szokatlanul sok idő, mintegy két év telt el anélkül, hogy a Might And Magic sorozatnak folytatása jelent volna meg. A hatodik rész óta folyó „dobjunk piacra minden évben egy folytatást" üzletpolitikát némileg megakasztotta a grafikus motor lecserélésének elengedhetetlen szükségessége. Szegény régi, nevenincs motor már megjelenésekor is rútnak számított, mára pedig a legmegszállottabb rajongók is csak bosszúsan legyintenének rá.
Az újonnan alkalmazott ***LithTech engine* jóval több lehetőséget nyújt látványturbózás terén. Először is minden, így végre a szörnyek is teljesen három dimenzióban jeleníthetők meg, annyi színezett fényeffektet lehet belegyömöszölni, amennyit a készítők nem szégyellnek, és általában véve jobban alkalmazkodik a mára kialakult akciójáték-szerű irányítási módokhoz.**

Akkor ez most akció- vagy szerepjáték? Bár a kilencedik részben az akció jókora szerepet kap, a válaszom egyértelműen szerepjáték. Igaz, a kaland első felében jóformán semmi haszna nincs a varázslatok alkalmazásának, annál nagyobb szerep jut a távolsági fegyverek és az oldallépés/hátrálás kombinációnak, aztán ahogy a játék nehezedik, mind többször kell a körökre osztott, stratégiázós harcmodorhoz folyamodnunk. Emellett támadásaink sikerességét nagymértékben befolyásolják karaktereink tulajdonságai, választott képzettségei, tehát nem bánhatunk oly nagyvonalúan az elosztandó pontokkal, mint teszem azt a Diablóban. A kinézeten kívül ugyanis a tulajdonságrendszer is jókora változáson ment át, aminek hatására a sokéves tapasztalat ellenére ugyancsak zavarba jöttem, mit is fejlesszek.

Karakterek kicsit másképp. Új játék kezdetekor – a meglehetősen igénytelen bevezető animáció megtekintése után – rögtön a karaktergeneráló képernyőre jutunk. Itt szépen sorban megjelennek a szokásos alaptulajdonságok (erő, ügyesség, mágia stb.), választható képzettségek (fegyveres, mágikus, általános), fajok és a kasztok.
Az alaptulajdonságokhoz nem sok hozzáfűznivaló szükségeltetik, mivel azok bármely egyéb játékban ugyanazokat teszik, ráadásul jobb gombbal rájuk kattintva részletes ismertetőt is kapunk szerepükről. Annyit azért mégis meg kell jegyezni, hogy az egyes fajok különféle módon befolyásolják az induláskor elosztható pontok számát. Például a tündék ügyességéhez egy pontot adva kettővel nő az



MIGHT&MAGIC TÖRTÉNELEM

MIGHT AND MAGIC
A Might and Magic sorozat induló fejezetei annak idején nem tartoztak a különösebben nagy érdeklődésre számot tartók közé, igazából a harmadik rész hozta meg a várt sikert, melyet két hasonló kategóriájú folytatás követett a rajongók nagy örömére.
A következő, hatodik rész már új, ál-háromdimenziós motorra épült, mely megjelenésekor is csúnyának számított, de legalább nem is futott kellő sebességgel az akkoriban átlagosnak számító konfigurációkon. Ennek ellenére a kaland rendkívül szórakoztató volt, hetekre képes volt elkötni a kevésbé szerepjáték-megszállott játékosokat is.
Ezt két küldetéslemeznek felfogható, meglehetősen gyengécske folytatás követte gyors egymásutánban – persze teljes értékű játék árán. Szerencsére a nyolcadik rész után a kiadó rájött, hogy ez a rókabőr már túl vékonyra sikeredett, így kezdődtek meg a jelen számban tesztelt játék előkészületei.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC
A sorozat érdekessége, hogy bár stratégiai játékról van szó (méghozzá kategóriáján belül kiemelkedőről), története szorosan összefonódik a szerepjátékéval, pontosabban átvezetésül szolgál annak egyes részei között.

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC ÉS LEGENDS OF MIGHT AND MAGIC
A cég ezzel a két programmal próbálta meg az akciójátékokra is kiterjeszteni befolyását, több-kevesebb (inkább kevesebb) sikerrel. Azért a próbálkozás dicséretes.

értékük, ám kitartásuk növelésére két-két pontot kell költeni. A félorkoknál ez az erő-gyorsaság hatásában jelentkezik, a törpéknél pedig a kitartással és mágiahasználattal. (No, nem mintha olyan borzalmasan sokat számítana az a pár pont eltérés, az elszórtan található hordók varázsfőzetét felhörpintve viszonylag hamar azonos értékre hozhatjuk karaktereinket.)

Az erősségek és gyengeségek nélküli emberek hozzáadásával gyakorlatilag ki is merítettük a rendelkezésünkre álló fajok listáját, ami véleményem szerint kissé sajnálatos, szívesen láttam volna még pár egzotikus lényt a listában. Ennél már csak a kasztrendszer tűnik ijesztőbbnek.

Első pillantásra teljesen értetlenül bámultam, mikor megpróbáltam szakmát választani karaktereimnek. Mindössze két lehetőség közt váltogathattam, a harcos és ún. beavatott között, mely gyakorlatilag mágiahasználónak felel meg. Ez testvérek között is kevés, itt merült fel bennem először a gyanú, hogy kedvenc sorozatom rettenetes mértékű lebutítás áldozatává vált, és a kézikönyv vad lapozgatásába kezdtem. Szerencsére hamar megtaláltam az ide vonatkozó fejezetet, melyből kiderült, hogy a specializált kasztok elérésére csak a későbbiekben lesz mód.

A harcos például elindulhat az erény vagy a pénzharácsolás ösvényén kószává és paplovaggá, illetve gladiátorrá vagy bérgyilkossá válva. A beavatott a logikát vagy a hitet részesítheti előnyben, mágussá/lich-csé vagy gyógyítóvá/druidává válva. Ezeket a régről már ismerős kinevezéses módszerrel lehet elérni, mikor is meg kell oldanunk a nagymesterek személyre szabott küldetéseit.

Sajnos ezzel a módszerrel nagyban megnehezedett a fejlődési út előre felvázolása. Például kimondottan nehéz bizonyos képzettségekkel kalkulálni, mivel akad pár, mely az induló kaszt számára nem is érhető el, csak később, kinevezés után fejleszthető. A helyzetet tovább bonyolítja, hogy jobb gombos információkérés esetén a program csak az adott induló kasztból levezethető osztályok maximálisan elérhető értékeit jelöli meg, tehát valamely távolsági fegyver használatát harcosnak megtanítva nem derül ki, a mágiahasználók milyen mélységig sajátíthatják el azt. Márpedig igencsak meglepődik az, aki a tudás útját járja, mivel a lich, aki csak első kinevezése után tudja megtanulni a dobófegyverek használatát, azt mesteri szintre emelheti, míg íjászatból sosem lehet jobb alapfokúnál.

Persze egy jó táblázat elkészítésével – vagy beszerzésével – ez a gond áthidalható, de addig az ilyen lecserélendő tulajdonságok sok bosszúságot okozhatnak. Igazából nem is értem, miért kellett pont ezt kihagyni a kézikönyvből, hiszen lényegében épp ezek azok a számok, melyek legmeghatározóbbak, s legdinamikusabban változtatandók a játék során.

(Ha már a kézikönyvet említettem, engedjétek meg, hogy megjegyezzem, véleményem szerint a magyar kiadás egyike az eddigi legjobbaknak. A fordítás igényes, a papír minősége jó, és a kinézet is jól megszerkesztett. Élvezet volt annyi olcsó kivitelű, „félbehajtott A4-es lap" után ilyet is kézbe venni.)

Varázslatok diplomásoknak. Ha a képzettségek kezelése bonyolult volt, a varázslatrendszer jóformán áttekinthetetlen. Immár nem elegendő különálló varázslatcsoportokat fejleszteni egy-egy bűvige elsajátításához, mivel azok mindegyike legalább két, de olykor három csoport követelményeinek is meg kell, hogy feleljen. Mivel azonban nem minden varázslókaszt képes egyazon szintre fejlődni az adott csoportban, kisebb előtanulmányokra van szükség, hogy kiderítsük, ki mit lesz képes használni, és mennyire válhat hatékonnyá vele.

Vegyük például az egyik legalapvetőbb igét, a gyógyítást. Az ugyebár magától értetődik, hogy a papunk szakavatott hozzáértője lesz eme képességnek. Mivel a varázslat követelményei a fény és szellem osztályok alapfokú ismerete, és ő mindkettőből nagymesteri szintig emelkedhet, kis túl-

MIGHT&MAGIC IX KÉPESSÉGEK

SKILL	EXPERT / MASTER	EXPERT / MASTER	GRAND MASTER
Blade	"StumfordKatrina Vianni"	"DrangheimHagar the Horrible"	"ThjorgardCinnfhail A'Mor"
Cudgel	"StumfordHafgrim Shorthands"	"DrangheimCermak Atlor"	"ThjorgardGjerta Headstrong"
Spear	"StumfordMirjam Thjordotir"	"ThjorgardComhghan A'Dorad"	"ThjorgardHrapp Spearhands"
Unarmed	"StumfordHildir Fjalldotir"	"DrangheimGalvin A'Mor"	"ThjorgardSigre Bjarnidotir"
Thrown	"StumfordEskil Tryggvassen"	"DrangheimThorhalla the Short"	"ThjorgardThorfinn Quickeye"
Bow	"SturmfordLili A'Ghrie"	"DrangheimAefentid A'Feslo"	"ThjorgardMuadhnait A'Tryht"
Armor	"StumfordDevlin A'Norta a'Meich"	"DrangheimFasolt Hreidmarssen"	"ThjorgardFjarkskaffin The Still Alive"
Shield	"SturmfordOlrun Fjalldotir"	"DrangheimRannveig Hafgrimdotir"	"ThjorgardHalfdan the Hidden"
Dodge	"StumfordLeppa the Shy"	"DrangheimCassidy A'Dorad"	"ThjorgardHildigunna the Quick"
Elemental	"GuberlandOllinn Docor"	"ThronheimBryan Hrutssen"	"LindisfarneGudlaug Eitrissen"
Spirit	"GuberlandRya Fremi"	"ThronheimFjall Bodilssen"	"LindisfarneGymir Lokissen"
Dark	"GuberlandTlac'aelel Klinda"	"ThronheimRan Tryygvadotir"	"LindisfarneAlanna Etzeldotir"
Light	"GuberlandTreshi Yatol"	"ThronheimDagny Borkdotir"	"LindisfarneAnnabel A'Tryht"
Meditation	"GuberlandHrapp Tjorvissen"	"ThronheimAndvari Egilssen"	"LindisfarneDelano A'Lanth"
Armsmaster	"SturmfordAdotette Haji"	"DrangheimKrej Matlal"	"ThjorgardCihu'aton Pa'pan"
Body Building	"ThjorgardToman Yatol"	"FrosgardLansa Akin"	"YorwickStev Palac"
Disarm Trap	"ThjorgardBarabell A'Dorad"	"FrosgardEachann A'Mor"	"YorwickMarshall Hanford"
Identify Monster	"ThjorgardTove Halvardotir"	"FrosgardHagen Hrrappssen"	"YorwickRagfreid Manslayer"
Identify Item	"ThjorgardDarby Davinssen"	"FrosgardFrode Herjolfssen"	"YorwickLaina Wilan"
Item Repair	"ThjorgardBysen A'Klindor"	"FrosgardHervor Etzeldotir"	"YorwickHalvar Davinssen"
Learning	"ThjorgardGiorsal A'Velsi"	"FrosgardDymphna A'Klindor"	"YorwickJenn Harrise"
Merchant	"ThjorgardCator Fiskdal"	"FrosgardFogartach A'Velsi"	"YorwickBren Haukdotir"
Perception	"ThjorgardEilinoir A'Mor"	"FrosgardDerbforgaill A'Norta a'meich"	"YorwickBroccan A'Ghrie"

N=Normál; E=Expert; M=Master; GM=Grandmaster

Ez a szín az átképzések lehetséges idejét jelöli osztályonként.

zással azt mondhatjuk, egyetlen kézmozdulatával képes lesz visszaadni egy kisebb falu lakosságának erejét. Ámde a lich – akit alapvetően épp ellenkező célok hajtanak – is képes életerő átadásra, de a szükséges csoportokból csak gyakorlott szintet érhet el. Nem mondom, valóban jól el lehet játszadozni a csoportok variálgatásával – például a fényt növelve a varázslat hatékonyabb lesz, és megtanulható az állhatatosság is, vagy a szellemet részesítve előnyben lehetővé válik az életerő karakterek közti elosztása –, de sokáig csak nagyon nehezen lehet hatékonyan előrelépni.
Ám itt a kulcsszó a hatékonyság. Természetesen lehet úgy is játszani, hogy szinte véletlenszerűen osztjuk el a kapott képzettségpontokat, a játék így is befejezhető, csak persze így a végén sokkalta nehezebb feladatot jelent majd a szörnyek legyőzése. Ezzel kapcsolatban felvetődik a kérdés, hogy érdemesebb-e a játék elejétől kezdve szenvedni csak azért, hogy a feléből valamivel egyszerűbb legyen a kalandozás, vagy inkább élvezni a kezdeteket, s később izzadni, esetleg megszerzett tapasztalatainkat felhasználva új partit indítva fogni hozzá a célirányos fejlesztéshez.
Én ugyan nem ismerek olyan tapasztalt szerepjátékost, aki a jövőt szem előtt tartva legalább minimálisan ne akarná „tápolni" karakterét, de embere válogatja. Az én véleményem minderről az, hogy ha a fejlesztők kicsit jobban átgondolják az új rendszer működését, ez az egész okfejtés megelőzhető volna, sokkal könnyebben elsajátítható rendszert is alkothattak volna – mint amilyen az előző volt.

Induljon a banzáj. Azt hiszem, ideje továbblépnem a morcongásból, hiszen már nem sok hely maradt a cikk végéig, és még csak a játék töredékét sikerült bemutatnom. Például egy szót sem szóltam magáról a kalandról, arról, hogy mi történik induláskor.
Szerencsére a készítők, ha kicsit megkésve is, de rájöttek, hogy nem kizárólag profi kalandozók fogják megvásárolni remeküket, ezért a kezelés elsajátítását megkönnyítendő oktató módot építettek be. Ennek során különféle tekercseket kell elolvasnunk, melyekben hasznos tippeket találhatunk. (Némelyik nekem is jól jött, pedig én az összes eddigi résszel is játszottam.)
Ez ugyan nem épp a legélvezetesebb módja a tanulásnak, ugyanakkor hasznos, hogy a tekercseket bárhová magunkkal cipelhetjük, és ha elfelejtünk valamit, elég csak kikeresni a megfelelőt. (Már ha nem zavar, hogy a tárgylistád máris tele van mindenféle kacattal.)
A módszer másik nagy előnye, hogy nem muszáj végigcsinálni a rohangászást, ha kedvünk tartja, rövid úton kiléphetünk a város kapuján, hogy pár bosszantó bogár leverése után megkezdjük a nagybetűs Kalandot.

Környezet- és önismereti óra. Ami a fent említett tárgylistát illeti, az előző részektől eltérően végre nem kell hosszú perceket fordítani a rendezgetésére, ha túl sok mindent cipelünk magunkkal, de még be akarunk suvasztani valahová egy tárgyat. A készítők a régi dobozos megoldás helyett gördülősávos elrendezést alkalmaztak, mely – eddigi tapasztalataim szerint – nem igazán akar betelni. A módszer egyetlen hibája, hogy egy oldalra csak viszonylag kevés eszköz fér el, így ha valamit ki akarunk keresni, ide-oda kell huzigálnunk az egeret, míg végre ráakadunk. Ily módon nem könnyű egyszerre átlátni, mi minden van nálunk, bár az elhelyezett filter gombok (fegyverzet, páncélok, egyéb ruhadarabok stb.) segíthetnek.
A másik bosszantó dolog akkor jelentkezik, ha valamelyik tárgyat viselni szeretnénk. Ekkor ugyanis előbb le kell venni a régi ruhadarabot, s csak ezután rakható a helyére az új. S mivel a levett darab a lista legvégére kerül, ha esetleg mégis vissza szeretnénk azt venni, megint lapozgatnunk kell.
Ugyanezen a képernyőn jobb oldalt látható fülekre kattintva lekérhetjük a karaktereink tulajdonság-, képzettség- és varázslatlistáját is, illetve átválthatunk a térképre, ahonnét pedig elérhetők az elvállalt és teljesített küldetések, valamint a megszerzett fontos információk felsorolása.
Ez utóbbiak továbbra is nagy segítséget nyújtanak, mivel gyorsan és egyértelműen kiderül belőlük, milyen lépéseket kell tenni az előrejutás érdekében, illetve a játék vége felé jó látni, mi mindenen mentünk már keresztül. :)
A térkép viszont sajnos nagyfokú lebutítás áldozatává vált. Eltűnt belőle a zoom funkció, így nem lehet tüzetesebben megvizsgálni a helyszíneket (bár ehhez azért hozzá kell tennem, legtöbb esetben erre nincs is szükség, a felbontás mértéke általában a térkép bonyolultságához alkalmazkodik), de ami még rosszabb, a gördítő sávnak sem maradt hely, így egyszerre csak a közvetlen környezetünkben található szobák elhelyezkedését tekinthetjük meg. Cserébe viszont el lehet felejteni a felderítést, a titkos ajtóktól a legutolsó szegig szinte minden fel van tűntetve. Ez valóban leegyszerűsíti a kalandozást, mindössze az értelmét veszi el.

Szerezz barátokat, veszejtsd el ellenfeleid. Megint beborult kicsit a kedvem, gyorsan to-

In	Sc	Ma	Li	He	Pr	Dr	Fi	Me	As	Gl	Cr	Ra	Pa
-	-	-	-	-	-	-	E	E	GM	GM	E	E	GM
N	N	E	E	N	M	E	N	N	N	M	E	E	GM
-	-	-	-	-	-	-	E	E	M	GM	E	E	E
-	-	-	-	N	M	GM	N	N	E	M	N	N	E
-	N	E	M	-	-	-	N	N	GM	E	N	E	N
N	N	N	N	E	M	E	E	E	E	E	E	GM	M
N	N	E	E	E	M	M	E	E	M	M	E	M	GM
-	-	-	-	N	E	E	E	E	E	GM	E	E	M
N	N	N	N	N	N	GM	N	E	M	M	E	GM	E
E	E	GM	GM	E	M	M	-	-	-	-	N	E	N
N	N	E	E	E	GM	GM	-	-	-	-	N	E	E
N	E	E	GM	N	E	N	-	-	-	-	-	-	-
E	E	GM	E	E	GM	E	-	-	-	-	N	N	E
N	E	GM	GM	E	GM	M	-	-	-	-	N	E	E
-	N	E	E	N	E	E	N	E	M	GM	E	M	M
-	N	N	N	N	E	GM	N	E	M	GM	E	M	GM
N	E	M	M	E	M	M	E	E	GM	M	E	M	E
N	E	M	M	N	E	E	N	N	E	E	E	GM	E
E	E	GM	M	E	E	M	E	E	M	E	E	E	E
N	N	N	N	N	GM	E	N	N	E	M	N	M	M
N	E	GM	GM	E	M	M	N	E	M	E	E	M	M
E	E	E	M	E	E	E	E	E	M	E	E	E	GM
E	E	E	E	E	E	E	E	E	M	E	E	GM	E

vább is lépek, nehogy rányomja a bélyegét a kritikámra. A játékban található lények nagyszerű folytatásul szolgálhatnak.

Ami a szörnyeket illeti, a számuk jelentősen csökkent, nem kell minden lépés után megküzdeni velük, ugyanakkor viszont sokkal szociálisabbak lettek. Ha például egy csapat bandita ücsörög a tábortűz körül, és egyikük megpillant, nem csak ő kezd el feléd rohanni, mint ahogy az az előző részekben történt, hanem cibálja magával az egész kompániát. Ez kezdetben csak annyit jelent, hogy nem egyenként kell leмészárolnod őket, ám később bizonyos helyszíneken könnyen előfordulhat, hogy egyszerre több tucat őr lohol a nyomodban, miközben kétségbeesetten próbálod elérni a kijáratot.

Ebben aztán nagyjából ki is merül az intelligenciájuk, ettől eltekintve meglepően könnyű leverni a legtöbb ellenfelet. (Már persze, ha a megfelelő helyen vadászol, nem pedig dinoszauruszok közt rohangálsz kiscserkészként. :) Azért akad pár repkedő csodabogár, akik szeretnek gyorsan lecsapni, majd a hátad mögé kerülve elmenekülni, hogy aztán megint a legváratlanabb szögből támadjanak, de távolsági fegyverekkel előbb-utóbb ezek is levadászhatók, melyben vagy a quake-es előélet, vagy a körökre osztott harc lehet nagy segítségedre.

Szerencsére a városokban nem csak szörnyekkel találkozhatsz, így mire kezdhetnéd kiábrándítónak érezni ezt a fajta mészárlást, megszakíthatod azt pár perces csevegéssel.

Sajnos a párbeszédek írója nem sok fantáziáról tett tanúbizonyságot; a te szereped legtöbbször az „Árulsz valamit?" és „Hallottál valamilyen hírt?" kérdésekben merül ki, és a válaszok sem sokkal változatosabbak. De legalább megpróbálkoztak amolyan nyomozásféle bevezetésével, ami abból áll, hogy húsz esetből körülbelül egyszer hallasz valami különleges információt, melyről a megfelelő személynél érdeklődve további adatokat szerezhetsz. Igazi jelentősége azonban nincs ennek, mivel a valóban fontos tudnivalókat egyenesen a küldetésekben egyértelműen megjelölt célszemélyektől kapod.

Boldogan üdvözöltem azonban azt az újítást, miszerint a hasonló típusú foglalkozások edzőmesterei egyazon városban laknak. Ezáltal végre nem kell annyi sok helyszínt és nevet megjegyezni, sokkal könnyebb megtalálni a keresett személyt. S ha még ez sem lenne elég, a városokban fellelhető városházán az írnokok boldogan rendelkezésedre állnak a keresett személyek fellelhetőségével kapcsolatban.

Az egyetlen zavaró dolog, hogy mostanra a mesterek mind az utcára kerültek, kényelmes házaik helyett a pórnéppel járják a poros utakat. Ráadásul gyakran jó pár saroknyira elkóborolnak szokásos tartózkodási helyüktől, így nem kevés személyt kell megszólítani, hogy megtalálhasd a megfelelőt.

Az edzőmestereken kívül további régről ismert barátok is feltűnnek: a kalandéhes segítőtársak. Az előző részekben is felvehettél különféle foglalkozásokat űző nem játékos karaktereket, akik némi pénzért cserébe rendelkezésedre bocsátották képességeiket (tárgyak javítása, teleportálás, hatékonyabb alkudozás stb.). A helyzet most annyiban változik, hogy immár ők is beszállnak a csatákba, tehát sebzéseket osztanak és kapnak. Sajnos felfegyverezni nem lehet őket, így aztán sosem lesznek annyira hatékonyak, mint a saját embereid, de legalább golyófogónak nagyszerűen beválnak.

Valószínűleg eme segítséget kompenzálandó szüntették meg a készítők az NJK-k képességét, hogy saját magukról beszéljenek. Ha egyszer felveszed őket a csapatba, soha ki nem húzod belőlük, hogy konkrétan mihez értenek, s milyen szinten űzik azt, így ha netán elfelejtetted, csak találgatni lehet, és reménykedni, hogy még mindig hasznosak.

Tippek, trükkök, nyalánkságok. Ezzel lényegében minden fontosabb tudnivalót elmondtam, végezetül még pár tippet adnék az induláshoz. Előre bocsátom, ez nem leírás lesz, nem találjátok meg benne a küldetések bemutatását, de legalább senkinek nem kell attól tartania, hogy lelövök valamiféle poént.

Elsőször is: légy nagyon óvatos, ha kinevezésekkel próbálkozol! Rendkívül csúnya hiba maradt a játékban, melynek hatására, ha egyszer elvállalsz valakivel egy kinevezéses küldetést, azt nem lehet visszamondani, így ha véletlenül rossz névre kattintottál, csak az állás visszatöltése, vagy a kétségbeesett zokogás segíthet.

S hogy a helyzet még rosszabb legyen, ha valakivel nem vállalod el a küldetést, de már hozzáfogtál a végrehajtásához, nem lesz módod rá, hogy átképezd az emberedet. Tehát jól gondold át, kiből mit akarsz faragni, s előtte mindig mentsd el az aktuális játékállást egy külön helyre!

Bennmaradt egy másik érdekes hiba is a játékban, mely szerencsére nem ilyen veszedelmes, de olykor megtévesztő lehet. Némelyik térkép 90°-kal el van forgatva, így ha csapatod észak felé néz, úgy látszik, mintha nyugat felé haladnának. Érdemes erre odafigyelni, mert bár nagy bajt nem okoz, sok fölösleges bóklászást takaríthatsz meg magadnak.

Ha már a hibáknál tartunk, eszembe jutott még egy. Sok játékos panaszkodott rá, hogy nem tudják befejezni a játék elején az impes küldetést. A trükk az, hogy a hátsó toronynál kell belépni a várba, és addig nem szabad elhagyni azt, míg az összes impet meg nem semmisítetted. (Erről üzenetet kapsz a küldetéslistádba.)

Szerencsére ez a hiba orvosolható, bár ez már bizonyos szinten barkácsolásnak számít. Először is hagyd el a várat, majd valamiféle fájlkezelőbe kilépve töröld le a területhez tartozó összes fájlt a játék Minisave (!) könyvtárából (pl. Anskramkeep_0.1). Ekkor minden szörny és láda visszaáll eredeti elhelyezésébe, s megint meg lehet próbálkozni a kipucolásukkal. (Egyébként ez a módszer működik a többi térképen is, így ha esetleg némi pénzre lenne szükséged, vagy csak extra tapasztalati pontokat akarsz gyűjteni – s nem riadsz vissza a csalástól –, másutt is kipróbálhatod.)

Karaktergeneráláskor számíthatsz rá, hogy rögtön a játék legelején találni fogsz egy csapdaeltávolító és tárgyazonosító tekercset, melyekből megtanulhatod a képzettségeket. Ergo ezekre nem igazán érdemes pontot költeni.

Annál fontosabb a fény varázslatcsoport megtanítása a mágiahasználóknak, különben sokáig nem lesznek képesek gyógyító varázslatokat használni, márpedig a nélkül nem egyszerű az előrelépés.

A játék elején az egyik leghasznosabb támadó eszköz az íj, a támadó varázslatok ehhez képest szinte haszontalannak bizonyulnak.

Ahhoz, hogy valamely városba tudj teleportálni (Town Portal), előbb meg kell tisztítani ott az oltárokat. Legtöbbjük a városházán található, de némelyik nagyon faramuci módon van elrejtve. Guberlandban például a délkeleti rész egyik házikójában étkezőasztalnak van álcázva. Pfff.

Azt hiszem, ennyi most elég is lesz, a többi titok felderítését egyelőre rátok bízom. Jó kalandozást! :)

Bird
bird@vogel.hu

81%

grafika	20/25
zene/hang	12/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII400, 128MB RAM, 1GB HDD, D3D

ARÉNA
Might and Magic VI. 90%
Might and Magic VII. 80%
Might and Magic VIII. 72%

INCOMING FORCES

Fejlesztő: Rage Software **Kiadó:** Virgin Interactive **Web:** www.incomingforces.com

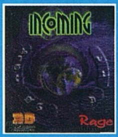
Incoming. Erről az egyszerű angol szóról egész biztos vagyok benne, mindenkinek teljesen más jut az eszébe. John Mullins vietnámi veteránnak a bombabecsapódásra figyelmeztető „IIINCOMING!” üvöltés, újságszerkesztőknek az Incoming könyvtár, ahol mindig illusztráció után kutathatnak az adott szám színesítése végett, és persze nem utolsó sorban ott vannak a játékosok, akiknek jó esetben a közel négy éve megjelent, akkoriban fantasztikus grafikájú akciójáték ugrik be. Hiába, az 1998 nyarán megjelent Incoming – szerencsétlen módon pont egyszerre debütált az őt hajszálnyival felülmúló Forsakennel – volt az a program, amelyik megmutatta az akkori 3D-s kártyákban rejlő lehetőségeket egy remek akciójáték keretében. Hát igen, a szép idők, mikor még Incoming benchmarkkal mértük a Voodoo kártyák sebességét...

Mielőtt elérzékenyülök: az Incoming Forces az eredeti program 2002-es adaptációja, pontosabban véve folytatása. Az alapkoncepció szinte semmit nem változott: borzasztó látványos környezetben, egy jövőbeli, high-tech univerzumban kell változatos földi és légi járművekkel minden nem a mi fajunkhoz tartozó mozgó létformát likvidálnunk. A készítők némi stratégiai elemet is csempésztek a programba, de alapvetően továbbra is a látványosságra építő, igazi reflexjátékról van szó, méghozzá nem is akármilyen megvalósítással! Pont beleillik az elmúlt egy-másfél hónap hihetetlenül bő és minőségi játéktermésébe: egy-egy Jedi Knight elakadást, vagy nagyobb Heroes csatát követően igazi felüdülést jelent széttrancsírozni pár száz űrhajót mindössze néhány perc leforgása alatt, majd újult erővel nekilátni valamelyik hosszabb kikapcsolódást ígérő játékunknak. Ugyanis akárhogy is nézem, az Incoming Forces viszonylag hamar végigjátszható, és ez nem az a program, amelyiknek az ember kapásból nekiugrik még egyszer, inkább csak elégedetten beteszi a „na, ezt is legyűrtem, egyszer érdemes volt végigvinni” játékok közé. Mielőtt azonban eme örömteli tevékenységet elvégeznénk, lássuk, milyen élményekkel gazdagodhatunk.

Történet? Mint azt már említettem, az Incoming első részére nem éppen a hihetetlenül összetett vonalvezetésű történet volt a legjellemzőbb, így töredelmesen bevallom, nekem is némi kutatómunkát kellett végeznem a levéltárban, hogy feleleveníthessem az előzményeket. Ezek szerint az új játékosok sem maradtak le túl sok mindenről, az Incoming eseménytörténete „jönnek az űrből a rosszfiúk, szuperhősként mentsük meg a Földet” logóban foglalható össze. Hogy a tradíciótól ne szakadjunk el, a folytatás sem összetettségéről lesz híres, ugyanis ezúttal fordul a kocka, amolyan megelőző csapásként most az emberek jönnek az ufó bácsikhoz, és ők akarnak elpusztítani mindent. Viszont ha már az Incomingban úgy megtanultunk bolygót védeni, most is kamatoztathatjuk ez irányú gyakorlatunkat, ugyanis az Incoming Forcesben nem az emberek agresszor nemzetét irányítjuk, hanem az idegen faj, nevén nevezve a Kaiyodo jeles pilótájaként kell tehetségünket bizonyítanunk.

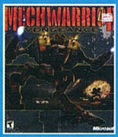
A nemes Kaiyodók azonban az emberekkel ellentétben nem csak egy szegényes bolygót birtokolnak, négy csillagon is rendelkeznek kolóniákkal. Természetesen mindegyik településen bemutathatjuk harci tudásunkat jóval nagyobb változatos-

1998 › INCOMING



Volt mit gyömöszölnünk a négy évvel ezelőtti foci vb szüneteiben is, az Incoming mesés grafikája és bő fegyverarzenálja minden akciójáték fanatikust a monitor elé szegezett.

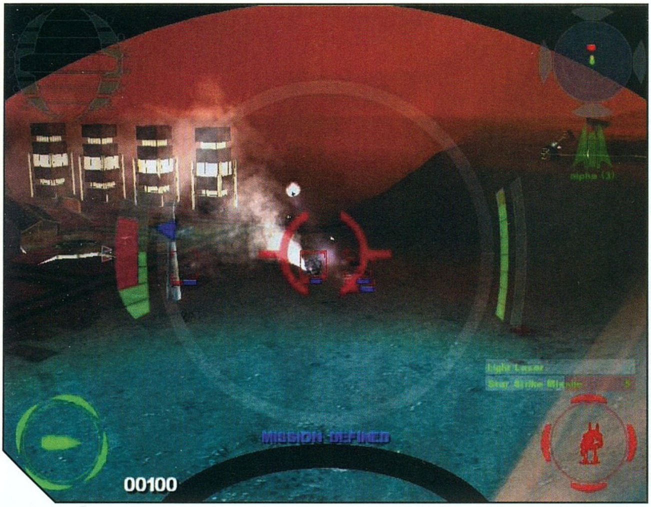
2001 › MECHWARRIOR 4

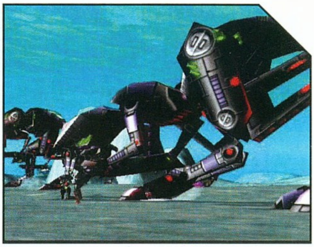


Igaz, nem teljesen egy kategória az Incoming Forces-zel, de érzésem szerint a földi járműveknél ennek a játéknak a hangulatát próbálták meg belecsempészni a programba. Akinek tetszik az Incoming Forces, és még nem tette, mindenképpen próbálja ki, milyen ugyanezeket egy hatalmas robot képében végrehajtani!

2002 › AQUANOX

Igazából csak GeForce 3 kártyákat kihasználó grafikájáva emelkedik ki a shoot'em upok közül, mindenesetre engem víz alatti világa és jó kis pattogós zenéje is határozottan magáva ragadott!





ságot kínálva az előző részben már jól megismert, egyetlen, unalmas Föld golyóbissal szemben. Ráadásul mind a négy planéta, meg úgy általánosságban a teljes játék is mesésen szép kidolgozást kapott. Az épületektől és a tereptárgyaktól kezdve az égbolton át egészen az űrhajókig, minden hihetetlenül részletes, a textúrák szinte örömkönnyeket csaltak a szemembe – igaz, magasabb felbontásban ez sírógörcs formájában jelentkezett, a játék ugyanis egyben borzasztó gépigényes is: 800*600-as beállítás felett konfiguráció legyen a talpán, amelyiken nem lassul be a program. A robbanásokat követően az űrhajók hatalmas tűzijáték keretében millió darabra esnek szét, és minden tényleg ezer színben pompázik. Enyhe bökkenő, hogy a szépen kidolgozott terepen a megsemmisülő járművek nem hagynak semmiféle nyomot, a környezetet sajnos a legkisebb mértékben sem lehet eldeformálni, pedig ez már a stratégiai játékokban is eléggé alapvető dolognak számít. Mindezek mellett, ami lenyűgözött, az a gigantikus méretű bejárható terep. Minden pálya – igaz, nem sok van belőlük – mindhárom kiterjedését tekintve óriási, ennek ellenére nincs semmiféle töltögetés az egyes részek között!

Az elmúlt idők egyik legszebb grafikus motorját jól bevált sci-fi világ felépítésére használták. A megvalósítás erős közepesre sikeredett, a négy bolygó felszíne hosszabb idő után kissé unalmassá válik, a meglévő épületek ugyan egész pofásan néznek ki, csak egyszerűen kevés van belőlük. Cserébe igen sok változatos játszható, illetve csak az átvezetőben feltűnő jármű kapott helyet, igaz, ezek jó része erős Star Wars utánérzést keltett bennem, bár tény, hogy én a fehér színről is birodalmi rohamosztagosra asszociálok...

Játékmenet, avagy tapadj rá a tűzgombra! Hát igen, nincs mit szépíteni rajta, az Incoming Forces se sokkal több reflexekre épülő adrenalin-játéknál. Az előző rész igen-igen gyengus stratégiaszerű része helyett most inkább enyhe befolyást gyakorolhatunk társaink felett az erre a célra kiépített roppant egyszerű menürendszer segítségével, bár a főszerepet természetesen továbbra is nekünk kell vinnünk. A küldetések legtöbbje „lődd szét ezt", vagy „védd meg azt" sémába sorolható, bár igen hangulatos, hogy az adott pálya elkezdésekor mindössze egy egyszerű utasítást kapunk, az események a küldetés során bontakoznak ki. Mindösszesen tíz bevetésen vehetünk részt, de ezek mindegyike eléggé összetett ahhoz, hogy ne lehessen csak úgy hipp-hopp, fél óra alatt megoldani őket! A változatosságot növeli, hogy az előző résszel megegyezően most is mind földi, mind légi járművek irányítására alkalmunk nyílik, sőt, az egyes küldetésekben kedvünk szerint szabadon átülhetünk egyik járműből a másikba. Borzasztó hangulatos, emellett némi stratégiai szint is visz a játékba. Az átvezető animációkban szerencsére nem követték el azt a hibát, mint az Aquanoxban, hál' isten ezek közben is a játék fantasztikus grafikus motorjában gyönyörködhetünk. Negatívum viszont, hogy – talán a játékidő meghosszabbítása végett – sajnos nincs mentési lehetőség, bár a küldetések főbb pontjainak teljesítése után áthaladhatunk ellenőrzőpontokon – esetleges elhalálozásunkat követően ilyenkor az adott helytől folytathatjuk -, viszont a játékot újra visszatöltve bizony már elölről kell kezdenünk az egész adott küldetést.

Az irányítás stílushoz mérten eléggé arcade jellegűre sikeredett. Elsőre amolyan X-Wingesnek tűnhet, de sokkal egyszerűbb annál: fordulási sebességünk jóval gyorsabb a többiekénél, és összetett mozdulatokat sem igazán tudunk végrehajtani. A programhoz elvileg force feedbackes joystick ajánlott, én mindenesetre a jó kis low-end, két gombos joyommal szemben inkább a billentyűzet-egér kombinációt preferáltam, és a játék számos űrszimulátorral ellentétben teljesen élvezhető volt ebben a felállásban is. Szóval az irányítás igen barátságos, a fizikai modell egyszerűségéről pedig talán elég annyit mondanom, hogy akár teljes sebességgel is nekiütközhetünk a földnek bárminemű sérülés nélkül...

Olcsó húsnak szép a leve? A játék elvileg a Serious Samhez hasonlóan olcsóbb árkategóriát fog képviselni a boltok polcain, ennek ellenére minden tekintetben az átlag fölé emelkedő szoftverről van szó! A mesés grafikát filmszerű, jól eltalált szimfonikus zene egészíti ki, mindez biztosítja a megfelelő hangulatot a programnak. Aki kicsit is szereti a lövöldözős játékokat, vagy aki meg szeretné győzni magát (esetleg az anyagi támogatóját) a GeForce 3 kártya megvásárlásának helyességéről, annak az Incoming Forces kötelező darab!

Greg5
greg5@freemail.hu

85%

grafika	23/25
zene/hang	11/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	13/15
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

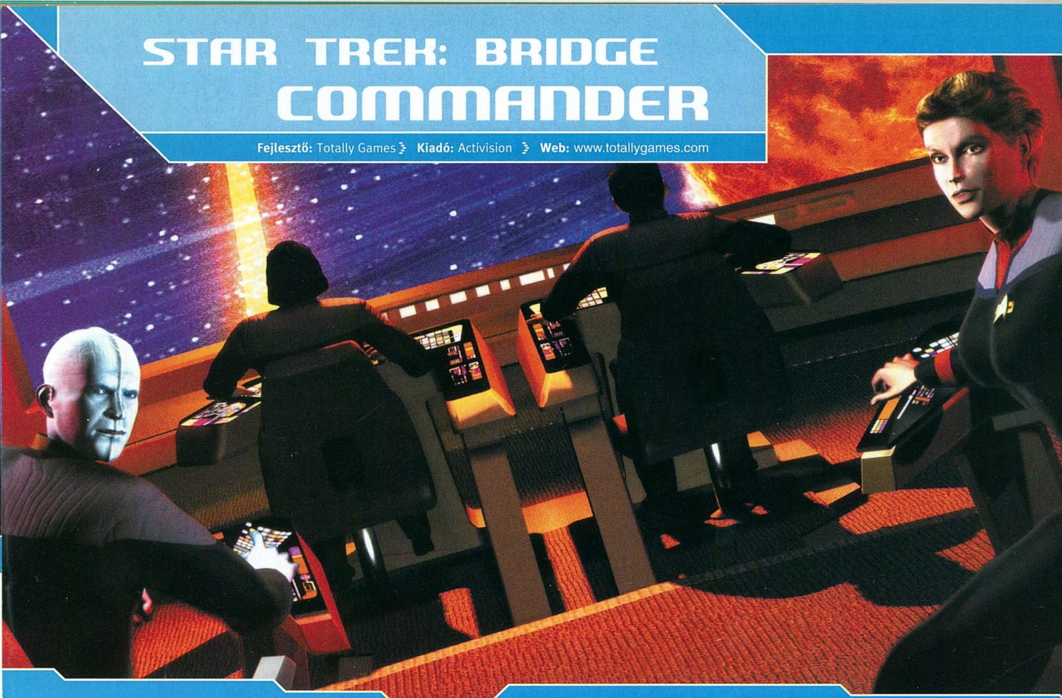
P500, 256MB RAM, 700MB HDD, D3D

ARÉNA

Incoming	80%
Mechwarrior 4	92%
Aquanox	78%

STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

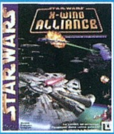
Fejlesztő: Totally Games **Kiadó:** Activision **Web:** www.totallygames.com



Larry teret vált. Őszintén: tegye fel bármelyik szabadon választott végtagját az, akit annak idején ne töltött volna legalább néhány feledhetetlen órát a Star Wars univerzum mindmáig legprecízebb szimulációival, az X-Wing sorozat régi vagy új részeivel. Hmm, meglehetősen kevés nyúlványt látok a magasba emelkedni. Tény, hogy még a hozzám hasonló, megrögzött Star Trek fanatikusok is szívesen pattantak be a Felkelők vagy a Birodalmiak valamelyik futurisztikus járgányába, hogy aztán kiélvezhessék azoknak a sajátos, a fizika minden törvényét megcsúfoló űrharcoknak az (egyébként korántsem lebecsülendő) örömeit. Sajnálatosképp, ha ugyanezt a kérdést mondjuk a hasonlóképp igényes szórakozást kínáló StarFleet Command I., vagy II. epizódja kapcsán tenném fel, valószínűleg égnek meredő csápok sokasága töltené be a látómezőmet - ettől a megrázó látványtól pedig még a legerősebb idegzetű (szomorú tény, de a cikkíró nem ide tartozik) Űrszekér-rajongók is mélységes apátiába zuhannának. Nos, valószínűleg az ilyesfajta traumákat elkerülendő alkotta meg legújabb játékát a legendás Larry Holland jegyezte Totally Games, amelynek többek közt a fent említett X-Wing szériát is köszönhetjük. Larry és csapata ezúttal ugyanis nem kisebb célt tűzött maga elé, mintsem hogy a "hiányzó láncszemet" fellelve a Star Wars játékok adrenalinpumpáló akciójeleneteit ötvözze a Star Trek világának epikus történéseivel. Örömteli kötelességemnek teszek tehát eleget, amikor jelenhetem, hogy az összességében több éves munkát igénylő, és az Activison aktív gyámkodása alatt zajló projekt végterméke, a Bridge Commander névre hallgató mű immár itt kopogtat az ajtónkon, és készen áll arra, hogy azt egyenesen a XXIII. századra nyissa...

Minden kezdet nehéz... ahol láthatólag semmivel sem egyszerűbb az élet, mint napjainkban, sőt. Legalábbis erre látszanak utalni a bevezető animáció által megjelenített események, ahol is egyből tanúi lehetünk annak, ahogy hajónk, a USS Dauntless egyik űrsiklóját (kapitányunkkal együtt) valósággal elpárologtatja egy szupernova. Frissen kinevezett első tisztként persze a helyzet magaslatán állunk, és - ha súlyos sérülések árán is, de azért - sikerül megmentenünk Galaxy osztályú hajónkat a mögöttünk mindent felemésztő napkitöréstől (megjegyzem, a drámai képsorok erőteljes hasonlóságot mutatnak a Star Trek: Generations egyik jelenetsorával, amikor is a Picard kapitány irányította Enterprise csak hajszál híján menekül meg egy ilyesfajta szituációból). A megtépázott Dauntless a legközelebbi űrállomás felé veszi az irányt, ahol hivatalosan is ránk ruházzák a hajó

1999 X-WING: ALLIANCE

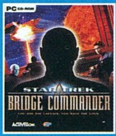


A Totally Games mostanáig legutolsó űrszimulátora, az X-Wing: Alliance erősen megosztja a játékostársadalmat. Egyesek zseniális alkotásról, mások sokadszor felmelegített konzervről beszélnek: a játékot mindenesetre mindkét tábor végignyomta.

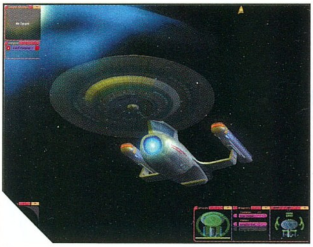
2001 EMPIRES AT WAR

Megjelenik az Empires at War, a sok szempontból úttörőnek számító StarFleet Command második része. A csaknem változatlan audiovizuális megvalósítás mögött valójában komoly változások rejlenek, elsősorban az MI és a játékmenet terén. Jelenleg ez az egyetlen, a BC-vel igazán összemérhető űrszimulátor.

2002 BRIDGE COMMANDER



Többszöri csúszás után megérkezik a Totally Games aktuális trónkövetelője. Larry Holland és csapata szakítva az eddigi irányvonallal kétségkívül egyedi alkotást rak össze – immár csak az a kérdés, hogy mit szól mindehhez a talán nem egészen ezt váró rajongótábor.

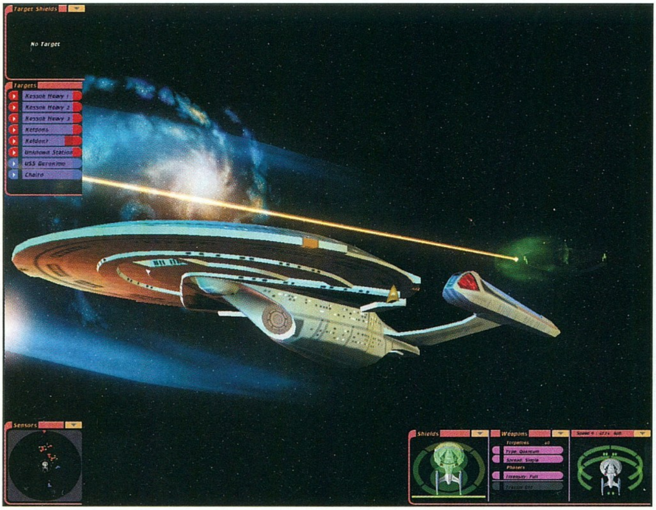


parancsnokságát, továbbá találkozhatunk új első tisztünkkel, Saffi parancsnokkal. Megkapjuk első – azonnal meglehetősen izgalmas - feladatunkat is, miszerint szállítsunk utánpótlást a szupernova által sújtott rendszer egyetlen megmaradt kolóniájára, mentsük meg azt a napkitörés nyomán veszélyesen megnőtt mennyiségű "űrszeméttől", valamint hogy vegyük ideiglenesen a fedélzetre Picardot, aki éppen az egyik "közeli" planétán tartandó konferenciára siet. Ugyan a francia származású kapitány (akiről azon túl, hogy a Csillagflotta talán legismertebb tisztje, kevéssé köztudott tény, hogy egykori maratonfutó, mesterséges szívvel rendelkezik, érdeklődik a detektívirodalom, a drámaírás, a történelem és a régészet iránt, valamint hogy kedvence a kaviár és az Earl Grey tea) életútjával kapcsolatban semmilyen új adalékkal nem leszünk gazdagabbak, de az eredeti filmekben is szereplő Patrick Stewart hangján megszólaló Picard legalább vázlatosan elmagyarázza feladatainkat.

A világűr napszámosai. Márpedig feladatból nincs kevés, sőt, akár úgy is fogalmazhatnánk, hogy egy Galaxy-osztályú hajó kapitányának lenni valósággal olyan, mintha egy XXIII. századi rémálomba csöppentünk volna. Először is itt van nem túl barátságos munkakörnyezetünk, a híd, amelyet láthatóan meglehetős puritánsággal rendezett be a Csillagflotta valamelyik nem túl fantáziadús, az esztétikára vajmi keveset adó belsőépítésze. A helyzetet tovább súlyosbítja, hogy a Voyager: Elite Force-tól eltérően most nem nyílik lehetőségünk a hajó egészének bebarangolására, pedig pl. néhány, a kantinban elfogyasztott alkoholikus akcelerátor (értsd: szeszesital), nem is szólva néhány baráti szóról nagyban oldhatná a munkaórák feszültségét. Aztán itt vannak legközelebbi munkatársaink, akiknek arcát mintha késsel faragta volna ki egy különösen lendületes kezű hentes, legalábbis ha összehasonlítjuk az utóbbi idők FPS-einek "realisztikus" emberábrázolásával. Közülük is természetesen elsőként említendő első tisztünk, a bájos (?) Saffi, aki nemcsak az egyetlen a fedélzeten, aki percre kész információkkal rendelkezik aktuális küldetésünk részleteivel kapcsolatban, hanem a Csillagflotta parancsnokságával (konkrétan a számomra érthetetlen módon magát admirálisig felvergődő Liuval) való kapcsolattartást is sikeresen monopolizálta. Saffi ráadásul a hajó készültségi fokának (zöld, sárga, piros) meghatározásakor is megkerülhetetlen tényező.

Habár rangban első tisztünk alatt áll, és arcra, ha lehet, még kevésbé vonzó, kapitányi pályafutásunk során valószínűleg mégis sokkal fontosabb szerepet tölt majd be taktikai tisztünk, Felix. Szakmai felkészültsége (tehetsége?), ugyan a legnagyobb jóindulattal is csak közepesnek értékelhető, ám mégis ő az, aki képes az űrcsaták terheinek legalább egy részét levenni vállunkról. Természetesen, csak ha kívánjuk, ti. alternatív lehetőségként mindig előttünk áll az ún. Taktikai Nézetbe való átváltás, amikor is külső nézőpontból saját magunk kontrollálhatunk minden történést. Mondjuk, az én körökre osztott stratégiákon edződött, és a kor által is megkoptatott reflexeimnek a billentyűzettel és egérrel történő közvetlen irányítás már egy kicsit soknak bizonyult, mindazonáltal könnyedén el tudom képzelni, hogy az ifjabb kapitányok ezt az – amúgy kétségkívül sokkal látványosabb – játékmódot preferálják majd.

Saffival és Felixszel ellentétben csaknem bizonyosan jóval kevesebbet kommunikálunk majd főmérnökünkkel és tudományos tisztünkkel. Előbbinél, Brexnél a hajó energiarendszerének (beleértve a pajzsokat is) működésébe avatkozhatunk be, míg utóbbi, Miguel a különböző céltárgyakról történő információgyűjtésben jeleskedik. Sajnos tudományos tisztünk képességei ki is merülnek ennek az egy feladatnak az elvégzésében, tehát aki személyében egy Mr. Spockhoz hasonlatos bölcselkedőre számított, az menthetetlenül csalódni fog.

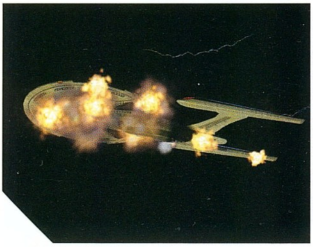


Szófukarság, egyvonalúság, többjátékosság. Miguel szótlansága egyébként korántsem egyedi tulajdonság: a legénységgel való igazi interaktivitás hiánya bizony igencsak rányomja bélyegét a játékmenetre. Az általunk megszemélyesített kapitány és tisztjei közötti kommunikáció ugyanis kizárólag a parancsok kiadására és az azokra való reagálásokra korlátozódik, ennélfogva nyomuk sincs olyan spontán párbeszédeknek, amelyek egyfajta kalandjáték jelleget is kölcsönözhettek volna a Bridge Commandernek. Szerencsére a Dauntless mikrovilágán kívüli történésekbe a játék már sokkal hatékonyabban von be minket, ti. küldetéseink során számos ismert és ismeretlen fajjal lesz majd lehetőségünk tárgyalni. Sőt, nemcsak tárgyalni, hanem döntéseinkkel aktívan bele is avatkozni az események menetébe, amire jó példa a Romulánokkal való első találkozásunk, amikor is viselkedésünk nagyban kihat a későbbi történésekre.

Amúgy maguk a küldetések néhány kivételtől eltekintve nem sokat változtak az X-Wing sorozat esetében már sokszorosan bevált recepthez képest, vagyis többségükben továbbra is a kutatás/felderítés/azonosítás, valamint a balszerencséjükre utunkba kerülő ellenséges hajók megsemmisítése a cél. Természetesen itt is feltűnnek a már-már elengedhetetlen, és az előbbieknél valamivel tetemesebb szellemi inputot igénylő lopakodó/rejtőzködő, valamint kísérő/védelmező jellegű missziók is. Az újabb és újabb küldetések egyébként ötletes módon a filmsorozatokban megszokott struktúrára épülnek, tehát egyfajta "felütés sel" (általában egy, a szereplők személyes naplójából vett részlettel, vagy hatásos animációval) kezdődnek. A cselekmény intenzitására vagy ötletességére sem lehet igazán panasz; az egyetlen gondot e téren a történések túlzott linearitása jelenti. Ugyanis akárcsak az – amúgy zseniális - MOH:AA esetében, ezúttal is könnyedén tetten érhető, hogy az alkotók semmit sem "bíztak a véletlenre", vagyis minden esemény előzetesen definiált scriptekre épül. Ez a meglehetősen merev, "ha akkor" megvalósítás nagyon kevés teret enged a történet szabad kibontásának, a játékosok egyedi elképzelésinek. Szerencsére mindez sohasem válik túlságosan zavaróvá, de azért 2002-ben a fejlesztőknek lassan már illene túllépniük az egyféleképpen (és csakis egyféleképpen) megoldható küldetések rendszerén – Larry Holland gárdájának most ez csak részlegesen sikerült.

Habár a Bridge Commander jól érzékelhetően az egyszemélyes játékra, azon belül is az erősen történetvezérelt campaign módra helyezi a hangsúlyt, mindez nem jelenti azt, hogy híján volna a többjátékos lehetőségeknek. Multiplayer esetén négy különböző játéktípus (deathmatch, team deatmatch, starbase attack, starbase defend) közül nyílik alkalmunk választani, a küzdelembe pedig akár 8 emberi ellenfelet is bevonhatunk. Azoknak sem kell elkeseredniük, akik nem rendelkeznek internetes kapcsolattal, ti. skirmish módban a különösképp fejlett MI irányította hajókkal is össze lehet csapni.

Látványosság, hangosság, okosság. A grafika terén két, egymástól élesen eltérő minőségi szintet különíthetünk el egymástól. Az elsőt a már többszörösen kritizált hajóhíd képviseli a maga szögletes sivárságával, míg a másodikat a gyakorta lenyűgöző vizuális élményt kínáló Taktikai Nézet. Ez utóbbi használatakor nemcsak a játék 3D-s motorja által használt extrémül magas poligonszám tűnik azonnal szembe, hanem az egyes térbeli objektumok rendkívül igényes textúrázottsága is. Az X-Wing sorozathoz hasonlóan a méretarányok ezúttal is tökéletesen eltalálták, vagyis az egyes planéták, űrállomások és a különböző típusú hajók közötti nagyságrendbeli eltérések nagyon jól érzékelhetők. Az összhatást – mondhatni, a Star Trek játékoktól megszokott módon - nagyszerűen kidolgozott fényeffektusok te-



szik teljessé: a diszruptorok, fézerek és protontorpedók felvillanásai, a támadásokat hárító pajzsok és a hajtóművek villódzása, a hajótesteken végigfutó elektromos kisülések, vagy a végső pusztulást jelző hatalmas detonációk szavakkal csak nehezen visszaadható hangulatot teremtenek. Sőt, ez a fajta igényesség odáig terjed, hogy a hajókon okozott legkisebb sérülés is megjelenítődik, a pajzsok energiamezői a túlzott megterhelés következtében jól láthatóan beroskadnak (!), a találatot kapott szekcióknál pedig a külső válaszfalak megsemmisülésekor kísérteties tűzszökőkutak törnek fel egyenesen az elszökő oxigén útját követve...

Hasonló pozitívumok jellemzik a Bridge Commander hanghatásait és aláfestő muzsikáját is. A Paramount-féle "Star Trek audio library" jelenléte természetesen itt is azonnal tetten (pontosabban fülön) érhető, vagyis akárcsak a korábbi, hivatalos licenc alatt kiadott játékok esetében, ezúttal is a filmekben hallott effektusokat tökéletesen reprodukáló hanghatásokkal lesz dolgunk. Habár a megjelenített szereplők szájmozgásával kapcsolatban finoman szólva is akadnak gondok, a szinkron minősége összességében mégis kiválónak mondható, a Next Generation legénységéből feltűnő két szereplő, a már említett Patrick Stewart (Picard kapitány) és Brent Spiner (Data parancsnok) pedig csak tovább növeli a hangulat hitelességét. Ha sejtéseim nem csalnak, a monumentális aláfestő muzsika is főleg a filmek zenei világára épít, tehát leginkább az eredeti témák egyéni motívumokkal megfűszerezett variációi csendülnek fel.

A grafika (legalábbis annak túlnyomó része) és az audio által felállított magas minőségi mércéhez igazodva az interfész is csaknem tökéletesnek mondható. Ha nem is történt meg az, amit sokan jósoltak, miszerint a Bridge Commander egy az egyben átveszi a filmekben látott műszerfalak struktúráját, a hasonlóság gyakorta megtévesztő. Ugyanazok a színek, ugyanazok a formák és ugyanaz az áttekinthetőség, ám – érthető módon - némiképp egyszerűsített funkcionalitás - talán csak egyedül a Next Generationben és a Voyagerben látott érintőszenzoros kormánymű direkt elérhetősége hiányzik...

És végül, ami az egész megvalósításra felteszi a képzeletbeli koronát: az MI. Számos Star Trek témájú alkotás (New Worlds, Away Team) vérzett már el ezen a ponton, így könnyen érhetővé válik, mekkora várakozással is tekintettem a "gyilkos" MI-vel rendelkező játékként beharangozott Bridge Commanderre. Nos, örömmel jelenthetem, hogy e téren nem is kellett csalatkoznom: a gépi "intelligencia" elsőrangú ellenfél akár a tapasztaltabb kapitányok számára is.
Mondjuk, akárcsak máskor, a Mesterséges Intelligencia szóösszetétel esetében most is kénytelen vagyok megkérdőjelezni a második tag jogosságát, ti. ez véleményem szerint az ellenfelek viszonylag életszerű viselkedésén túl számos más tényező (pl. dinamikus, akár a tényleges történésekhez is igazodó küldetésgenerálás) jelenlétét is feltételezné – vagyis a Bridge Commander – több más játékhoz hasonlóan - inkább mondható okosnak, mint intelligensnek.

Kapitány a hídon! Az értékelés felelősségteljes feladatára rátérve azt azonnal le kell szögeznem, hogy a Totally Games legújabb alkotása esetében nem az X-Wing sorozat Star Trekesítéséről van szó - akik tehát abban reménykedtek, hogy botkormányukkal pl. egy Defiant-osztályú naszádot vezetve, hosszú fézersorozatokkal tizedelhetik a megszámlálhatatlan tömegben özönlő Borg hajókat, azok óhatatlanul csalódni fognak, ti. a Bridge Commander "elődjeinél" érezhetően jóval kevésbé akcióorientáltabb (és ráadásul még botkormány-támogatással sem rendelkezik).

Akik viszont előnyben részesítik a realisztikusabb, sorozatos taktikai döntéseket igénylő szimulációt... akik szerint kevés monumentálisabb látvány létezik a fézereinkkel és protontorpedóinkkal lángra lobbantott, kísérteties fénnyel égő idegen csillaghajónál, amint az méltóságteljes lassúsággal hullik alkotóelemeire... akiket a harcon kívül a csillagközi diplomácia is vonz... vagy csak egyszerűen megkedvelték a Star Trek univerzumot, nos, azok egy percig se habozzanak a játék bármilyen áron történő megszerzésével kapcsolatban.

A Bridge Commander több is, kevesebb is, mint az X-Wing sorozat epizódjai, ám ezúttal tényleg a "többség" van túlnyomó többségben.

Joshua
joshua@vogel.hu

89%

grafika	20/25
zene/hang	14/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	13/15
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás [demo]

MINIMUM GÉPIGÉNY
P500, 128MB RAM, 500MB HDD, D3D

ARÉNA

Starfleet Command	82%
Starfleet Command II.	85%

WAR COMMANDER

Fejlesztő: Independent Arts › Kiadó: CDV › Web: www.warcommander.com

A CDV igen termékeny kiadóvá nőtte ki magát nem hanyagolva a valós idejű stratégiai játékok kedvelőit. A méltán sikeres Cossacks sorozat után a kevésbé egzotikus múltba vezet legújabb játékuk, a War Commander. Ez az esemény nem történt olyan régen, hogy bármely részlete is feledésbe merült volna, de nem is olyan közeli, hogy bárkinek érdekében állna belőle elhallgatni, vagy egyes részeit meghamisítani. Ez az a háború, melyről csaknem mindent tudhatunk, és éppen ezért lehet kedvelni játékként. A II. világháború európai hadszínterének legnagyobb és egyben azt végül le is záró hadműveletével, a normandiai partraszállással kapcsolódhatunk be az eseményekbe. A német megszállókkal testközelbe kerülő gyalogságunkkal utcai harcokat, kulcsfontosságú erősségek elleni támadásokat át- és túlélve kell eljutni a háború befejezéséhez.

A II. világháborút feldolgozó stratégiai játékok egész során vagyunk már túl, kezdve a nagyléptékű stratégiai szempontokon alapuló, körökre osztott játékmenettel bíró alkotásokkal. Ez utóbbiak valójában a táblás játékokból alakultak ki, már a számítógépes játékok hajnalán. Jó terepet nyújtottak a gépek arra, hogy a játékszabályokat egyre összetettebbé tegyék, hogy a játék érdekesebbé, hosszabb kimenetelűvé váljon. A fejlődés által biztosított háttér folyamatosan bővíti a vizuális eszközöket, a valósághű élmény felé araszolva pedig megszülettek a valós időben játszódó, képi élményt és folyamatos izgalmat biztosító RTS-ek, amelyek kisléptékű szemléletével apró eseményekké zsugorítják a háborúk egészét.

A partraszállás során megérkező több mint háromszázezer szövetséges katonából a War Commander segítségével legfeljebb 40 egységből álló gyalogsági különítmények irányításával kell megküzdenünk. A 19 féle egység között járművek, kiszolgáló személyzet és természetesen számos fegyveres katona található. A két harcoló fél teljesen kiegyenlített, mivel multiplayer módban lehetőség van a németek irányítására, akár nyolc játékos bevonásával is.

A D-napot követő Észak-Franciaországi körülményeket tekintve nem meglepő, hogy a játékban nincs lehetőség új egységek közvetlen létrehozására. A játékmodor szempontjából ez egy fontos kérdés, hiszen minden meghozható áldozat óvatos mérlegelést igényel. A hagyományos építgetős-fejlesztgetős RTS-ek fontos elemétől ily módon szakító War Commander leginkább a Commando-sra emlékeztethet. A játék összetettségét növelendő, katonáink képzéssel növelhető tapasztalati szinttel rendelkeznek, valamint műszaki egységeink több mint tucatnyi épülettípussal erősíthetik meg védelmünket.

Két, 12 küldetésből álló, igen nehéz hadjáratot küzdhetünk végig a játékban, melynek nehézségét elsősorban azok a megoldások okozzák, melyek eredményét a lesújtó összesített értékelésem tükröz. Egy számos próbálkozáson átesett műfaj, mint az RTS, már bebizonyította, hogy milyen megoldások életképesek, vagy melyek nélkülözhetetlenek a játékokban. A precíz katonai mozzanatokra kiélezett játékmenet nem szenvedhetne semmilyen kezelési nehézséget, hiszen a stratégiai megfontolások mellett itt a végrehajtás legapróbb eleme is a

játékoson múlik. Mielőtt a számtalan hiányossággal mindenkinek a kedvét szegném, nézzük, mivel is találkozhatunk a War Commander telepítését követően.

Az aprólékosan kidolgozott grafika nem tartalmaz valódi 3D-s tárgyakat, ezért a hagyományos megjelenítés nézőpontját nem lehet szabadon változtatni. A terep léptékét két fokozatban állítva azonban választhatunk a kellő áttekintést nyújtó távlati és a precízebb kijelöléseket lehetővé tevő közeli nézetek között. A terep rendkívül változatos, egészen a homokos normadiai tengerparttól az enyhe domborzatú sziklákkal tarkított tájon át a jellegzetes francia kisvárosig. Az épületek nemcsak célpontot nyújthatnak, de behatolva fedezéknek is használhatók. Ugyanígy számos tereptárgy, kerítés, fák, bokrok, búzaföld, útjelző tábla mind valódi részei a terepnek, nem csak dekoráció. A bombatölcsérek, tüzek, lánctalpak pedig mind nyomot hagynak ezen a terepen.
A katonák animációja is egyértelműen a grafikusok munkáját dicséri, hiszen jól látható aprólékosan kidolgozott felszerelésük, mozdulataik.

Más a helyzet a remek grafika kezelésével. Az, hogy DirectX8-ra támaszkodva a terep görgetése ne legyen folyamatos, hanem a 15 éves programoktól még elnézett röcögéssel menjen, az nemcsak zavaró és akadályozó játék közben, de felháborító is.

Egységeink haladhatnak állva, vagy kúszva - már amelyiknél ez lehetséges -, de használhatnak szállító járművet is. Kis agyukban pedig mindössze két parancs munkálhat, az egyik szerint addig állnak, míg őket támadás nem éri, vagy lőnek mindenre, ami mozog. Itt mindjárt látszik, hogy nem akarták túlbonyolítani az egységek irányítását. Beosztásuktól függően persze eltérő, különleges célokra is használhatók, mint például kézigránát elhajítása, taposóakna telepítése, robbanószerkezet elhelyezése, vagy légi támogatás kérése. Két különleges egység képes álcázni magát, így igen közel juthat kritikus pontokhoz. A felderítő gyorsabban is halad a többieknél, míg a mesterlövész pontos célzásával tűnik ki.

Mindez elegendő is lenne, ha igazán működne is játék közben. Amikor akár csak 20 egység számára ki kell jelölni, hogy mit tegyen az elkövetkezendő két másodpercben, az kb. a hatodik ciklusban, vagyis az akció harmadik percében juttatja odáig az embert, hogy máris részesévé válik a badday.mpg néven elterjedt filmnek. (Ez azt mutatja be, miként kerül nagy energiájú mechanikai kapcsolatba a billentyűzet a monitorral.)

Igazán szerencsétlen az egységek körülményes kijelölése is, főleg ha azok épületen belül tartózkodnak, ám ez még semmi. A játékos számára az igazi kegyelemdöfést az alkalmazott AI jelenti. Más programok hasonló gondjától eltérően most nem elsősorban az ellenfél felkészültségének hiánya jelenti a gondot, hanem a játékos saját karakterei-nek zokni agya.
Az útvonalak kiválasztása egyszerűen katasztrófa. Az Omaha hadjárat második küldetésében a már ott álló és láthatóan megközelíthető építménytől kb. 5 méterre álló katona képes 200 méteres erdei kirándulást tenni, hogy az őrtorony létrájához érjen.
A nem agresszívre állított katona képes eltűrni, hogy három társát tíz méterről a fritz halomra lője anélkül, hogy megmozdulna. Végül is, őt nem támadták meg, lehet, hogy nem is fogják? Az pedig már a hadbíróságra tartozik, hogy az orvos nem látja el automatikusan a mellette álló sérültet.

Műszakiak segítségével pillanatok alatt felhúzhatunk őrtornyokat, bunkereket, kórházat és egyéb védműveket homokzsákból, szögesdrótból. Ugyanezek a katonák javíthatnak épületeket, vagy szedhetnek fel aknákat is. Jó dolog, hogy építhetünk kórházat, lőszerraktárt, de nem szimpatikus, hogy nekünk kell egyenként odavezényelni azokat az egységeket, amelyek rászorulnának. Talán néhány kényelmi, egérkímélő szolgáltatással mégis lehetett volna bonyolítani a dolgokat.
Az a bosszantó érzés keríti hatalmába a játékost, hogy a játék nem rossz, csak játszhatatlan. Jó lenne menni, és becserkészni a német légvédelmet és bunkert, de nem sportszerű ezt agyatlan katonákkal megtenni.

A War Commander szép próbálkozás, de összességében sem a követelményeknek, sem a várakozásoknak nem képes megfelelni.

Lázi
lazi@freemail.hu

71%

grafika	21/25
zene/hang	9/15
játékélmény	29/40
kategórián belül	10/15
összhatás	2/5

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

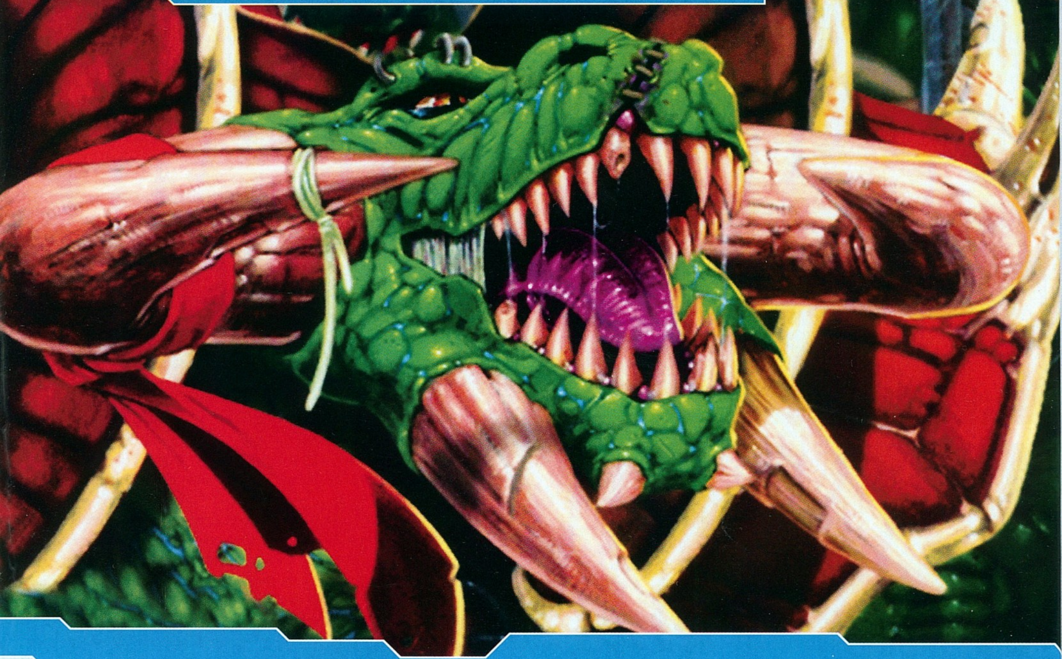
MINIMUM GÉPIGÉNY
PII450, 64MB RAM, 400MB HDD

ARÉNA

Commandos	89%
Desperados	90%
Commandos 2.	91%

DARK PLANET: BATTLE FOR NATROLIS

Fejlesztő: Edgies **Kiadó:** Ubi Soft Entertainment **Web:** www.ubisoft.com



A Ganimédesz kolonizáló csillaghajó pályára állt a Natrolis bolygó körül. A felszínre leszállt katonai egységek két, eddig ismeretlen faj képviselőivel kényszerültek összetűzésbe, ám további eredményekről, veszteségekről eddig nem érkeztek hírek. Az emberi életre is alkalmas planéta birtokbavételét különösen fontossá teszi a fellelt nagy mennyiségű, kiváló tulajdonságokkal rendelkező kristályszerkezetű nyersanyag, áll a Kolonizációs Hivatal gyorsjelentésében.

A felfedezők által gyakran csak Sötét bolygóként emlegetett Natrolison egy olyan hüllőszerű létforma jutott el a globális dominancia szintjére, melynek korai képviselői a földön régen kivesztek. A felszín alatt azonban olyan faj rendezkedett be időtlen álomra, melynek ősei már számos planétáról törölték el az élet minden formáját. A telepesek megérkezésével megnyílt számukra a lehetőség, hogy fészkeikből előbújva, a bolygón elérhető valamennyi élőlényt bekebelezve eljussanak arra a szintre, hogy magjukat széthintve a világegyetemben biztosítsák fennmaradásukat.

A Natrolison tehát az egyensúlyi helyzet felborulni látszik. Azt, hogy végül kié lesz ez a melegvizű tengerektől szabdalt egzotikus vidék, a tíz küldetésből álló hadjárat, vagy a négyfajta hálózati játék valamelyike mutatja be minden érdeklődőnek.

A játék minden tekintetben alkalmazza a valós idejű stratégiák legjobban bevált és leggyakrabban használt elemeit. Valamennyi faj sikerét a nyersanyagok begyűjtése és a folyamatos fejlesztésekkel támogatott haderők biztosíthatják. Az aktuális máz alatt tehát már ismerős játék bújik meg, így óhatatlanul is eljátszom a gondolattal, melyben olyan leírást látok, ahol ezt a két oldalt képek töltik meg, de csordultig, mindössze annyi helyet hagyva, ahol elfér egy sornyi szöveg: „Lásd az előző szám hasonló játékánál." Ez a megoldás feltehetően azok igényét ki is elégítené, akik egy vállrándítással szokták elintézni az RTS műfaj képviselőit. Akiket persze érdekelnek a részletek, azok számára jó hír, hogy a kerettörténet és a hadjáratok kirívóan sivár kidolgozása mellett a fejlesztői munka a játékmenet és a fajok kialakításán jól tetten érhető.

A Dark Planet első pillanatban szembeötlő tulajdonsága a tág határok között szabad kamerakezelésű 3D megjelenítés, amely már csaknem teljesen általános kelléke a műfajnak. Képesek vagyunk már az olyan apróságokat is arcrezdülés nélkül fogadni, mint a „különleges" fényhatások, füst- és energiafelhők, a napszakok változása, a vadállatok kószálása. A menü mögötti parrallax scroll azonban kellemes, és rég nem látott, üdítő látványa - tekintve, hogy a játékhoz vajmi kevés köze van - nem feledteti a két egzotikus idegen faj mellett feltűnő földi viszonylatban is ismerős, a Natrolison mást várt növényvilág képét. A felbontáson kívül érdemi beállítást a grafikus motoron nem tehetünk, ez pedig rányomja bélyegét a gépigényre, amely bár a műfajnak megfelelően tág határok között elviselhető, mégsem gondolhatja senki, hogy a közölt minimum konfiguráción (P3@450 64 MB RAM) bárki is képes lehet vele játszani.

Mindezek ellenére a játékkörnyezet könnyen megszokható, a kezelés pillanatok alatt elsajátítható, így hamar eljutunk odáig, hogy az egyetlen érdekesség a játszható fajok képességeinek feltérképezése.

Csaknem valamennyi küldetés egy már telepített központi épület körül veszi kezdetét néhány nyersanyaggyűjtő egységgel. A fajonkénti három építőanyag a bolygón fellelhető összesen hat nyersanyagból és energiahordozóból áll. Ezek kulcsfontosságúak, és a játékmenet elsősorban erre van kihegyezve. A kitermelést végző robotokat vagy rabszolgákat a központi épületben lehet előállítani,

és ugyanitt raktározzák a kitermelt anyagokat. Ugyanezek az egységek végzik az építéseket, javításokat is, emellett korlátozottan igénybe vehetők védekezésre is.
Az egységek kiképzése, előállítása során elemi szükséglet a megfelelő befogadóképességű lakóépület is, melyek mennyisége megszabja egységeink maximális számát. (Hát ilyet is láttunk már valahol.)
A kutatás-fejlesztés megvalósítása szakít a legjobban bejáratott hagyományokkal, de ezt csak a program hátrányaként tudom felróni. Néhány épületben lehetőség van fejlesztésekre, amelyek vagy a már meglévő épületekben tesznek elérhetővé új egységeket, vagy általánosan javítanak azon a néhány tulajdonságon, melyek az épületek vagy a katonák hatékonyságát, erejét határozzák meg. A fejlesztés nincs tehát elkülönítve, de a benne rejlő csekély lehetőségek ezt nem is tennék szükségessé. Ezen a ponton úgy érezni, hogy inkább az egyszerűbb szórakoztatáson volt a hangsúly, mint a minél több részletbe merülő, aprólékos játékmeneten.

A harci egységek kezelése teljesen szokványos, de találunk benne különböző formációk felállításához szükséges kapcsolókat is. Hasznos elem a harcmodor kiválasztása, ezzel például megakadályozható az egységeink elvándorlása a támadók üldözésekor. Minden faj számára a fejlődés egy szakaszán elérhetővé válik egy csodafegyver is, például hatalmas lépegető robot, vagy óriási szárnyas-karmos rovar. Rendkívül erősek és hatékonyak, ám komoly korlátozás, hogy egynél többet nem lehet előállítani belőlük.

A három játszható faj olyan stílusokat jelenít meg, melyek így együtt ritkán találkoznak egyetlen játékban. Az emberek a sci-fi alapokra épülő technikai jelleget képviselik, míg a Sorin fajt fantasy stílusú építményeik, mágiájuk jellemzi. A harmadik faj, amely a keresztségben a Dreil nevet kapta, a rovarszerű, leginkább az Alienből ismert idegen fajra hasonlít, elsősorban biokémiai tulajdonságokkal rendelkezik.

A betolakodók. Az emberek hódítani érkeztek, és robotjaik segítségével tudják kiépíteni erősségeiket. Technikai eszközeik kőre, kristályra és termikus energiára épülnek. Jetpack-szerű repülő katonáik a leghatékonyabbak, de sérülékenységüket csak a földi támogatás képes egyensúlyozni. Harci robotokkal is rendelkeznek, mind önjáró, mind helyben telepített kivitelben. A fejlesztések elsősorban a tűzerőt, páncélzatot érintik. Egyik különleges egységük a rakétasiló, melyhez egy célmegjelölő robot tartozik, amelynek a célponthoz kell eljutnia, hogy indíthassa a kilövést.

A bennszülöttek. A Sorin faj sárkányokhoz hasonló képviselői számos fajtából állnak. A repülő Wingback és más egységek a tűz elemét felhasználva képesek támadásra, míg más fajták fogakkal, karmokkal, agyarakkal szereznek érvényt érdeküknek. Íjászok, zombik és léghajók színesítik a kínálatot. Építőanyagként követ és fát használnak, de varázslataikhoz hitre van szükségük, amelyet vagy a rabszolgák imájából nyernek, vagy a meghalt lelkek begyűjtéséből. A varázslatokat papok hajthatják végre, ám ők meglehetősen sebezhetők. A varázslatok között szerepel a többi fajnál külön egység által végzett gyógyítás is. Az összesen hét varázslatban a támadók mellett található a fákra ható növesztő és a köveket használhatatlanná tevő bűvige is.

Az éhes faj. A Dreil fajba számos rovarszerű lény tartozik. Organikus energia-igényüket legyőzött és begubózott élőlényekből nyerik. Ezek hazaszállítására külön egységeik vannak. Támadóeszközeikben elsősorban biokémiai anyagokat használnak. Föld alatti férgekkel is rendelkeznek, melyek láthatatlanul közlekednek, leginkább a Dűne férgeire hasonlítanak. A szállítóférgek különösen hatékonyak azáltal, hogy harci egységeket képesek védelmi vonalakon belülre juttatni. Ez a legérdekesebb faj a játékban: számos érdekes különbséget tartalmaz a többihez képest.

A hangulat elérésében jól eltalált hangeffektek hallhatók játék közben, ám a fejlesztők zenei téren nem domborítottak. A játék igen kevés új elemet vonultat fel, így elsősorban a műfajtól még meg nem csömörlöttek találhatnak benne kihívást, amit a játék egyszerűsége is segít. A hadjáratok egyszerűen csapnivalók: se rendes történet, se változatos feladatok. A multiplayer módokat és térképeket kipróbálhatjuk a gép ellen is, így már felkészülve lehet nekivágni egy akár nyolcfős partinak is.

Lázi
lazi@freemail.hu

71%

grafika	21/25
zene/hang	8/15
játékélmény	28/40
kategórián belül	10/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII700, 128MB RAM, 400MB HDD

ARÉNA

Galactic Battlegrounds	65%
Original War	90%
Dark Planet	60%

VIRTUA TENNIS

Fejlesztő: Strangelite **Kiadó:** Empire Interactive **Web:** www.segasports.com

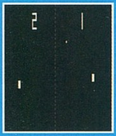
Az utóbbi időben egyre nagyobb számban érkeznek PC-re a legkülönfélébb konzol-átiratok. Csak a legutóbbi néhány számból mazsolázva is jó pár példát találhatunk: Tony Hawk 3, Starfighter, Phantasy Star Online... A következő áldozatunk is konzolról szökött át, a Virtua Tennis ugyanis még Dreamcastre jelent meg 2000-ben. Azóta DC-n megjelent a játéknak egy második része is (Tennis 2K2 név alatt), ám az Empire valamilyen különös, érthetetlen októl vezérelve az eredetit portolta át.

Egyszerűségben a nagyszerűség. A Virtua Tennis nem élethű szimuláció, statisztikákkal, beállítási lehetőségekkel agyonzsúfolt program, mint mondjuk az Electronic Arts sportjátékai – meg sem próbál olyan lenni. Összesen kétféle gombot használhatunk, az egyikkel erősen ütjük meg a labdát, a másikkal pedig magasan. Ezt persze még lehet cifrázni, megpróbálhatjuk beejteni a labdát a háló mögé, de a lecsapások már automatikusan történnek – ha jön a labda, csak simán rá kell tehénkednünk a normál ütés gombjára, és a közönség azonnal kéjesen felhördül. Ugyan billentyűzettel is egész jól el lehet lenni, de aki igazán jól akar szórakozni – és profi szintre fejleszteni a tudását –, annak mindenképpen be kell szereznie egy analóg gamepadet, ezzel a labdák után futkosás lesz egyszerűbb (billentyűzettel ugye csak nyolc irányba tudunk szaladni).
Szerencsére az egyszerű irányítás nem azt jelenti, hogy a játék unalmas, vagy gyerekes lenne, mindössze annyit, hogy már öt perc játék után is mesterien irányíthatjuk bajnokjelöltünket. Ráadásul úgy, hogy egész jól kidolgozhatjuk stratégiánkat, amire nagy szükségünk lesz, ugyanis a gép egy bizonyos szint után már igen kevéssé megbocsátó. Rajtunk múlik, hogy a hálónál próbálunk szerencsét, vagy éppen ellenkezőleg, az alapvonaltól küldjük egyik oldalról a másikra a szerencsétlen ellenfelet. A páros játékokban ez még tovább bonyolódik, hiszen figyelnünk kell a partnerre is, nem jó az, ha mindketten ugyanazon a területen kolbászolunk.

A kínálat. A játékban tizenöt teniszezőt próbálhatunk ki – bár ebből a konzoljátékok jó szokása szerint nyolc eleinte nem elérhető, elő kell őket csalogatnunk – ezt a World Circuit játékmódban tehetjük meg. A játékosok között ott vannak a legnagyobb nevek, ámbár sem az utóbbi pár év fiatal csillagai, sem néhány nagy öreg nem szerepel (Sampras például nincs itt). A World Circuitben egy földgömb vár ránk, no meg néhány próbatétel: pár kihívó, néhány speciális pálya. Ahogy teljesítjük az egyre újabb és újabb feladatokat, úgy kapunk egyre több újat belőlük. Tulajdonképpen ez a Virtua Tennis lelke, mert ugyan részt vehetünk egy bajnokságban, de azzal nem fogunk sokáig szórakozni. Itt egyébként öt versenyen kell részt vennünk (legutoljára a misztikus Sega Championshipet kell megnyerni); pontosabban szólva öt játékban, ugyanis minden helyszínen egy ellenfelet kell legyőzni. Ennek egy változata az Exhibition, ahol mi magunk rakhatunk össze egy kupát – megadhatjuk, hogy hány menetes meccseket akarunk játszani, milyen talajon, ki ellen.

Az egész világ ellenünk. A World Circuit hatalmas bajnokság – számtalan helyen rengeteg eltérő tennivaló vár ránk. Ha sikerrel veszünk egyet, akkor feljebb lépünk a ranglétrán, és új helyszínek válnak elérhetővé. A legegyszerűbbek a rendes meccsek, amikor néhány menetben (2-4) kell valakit megtanítanunk kesztyűbe dudálni. Minden meccs után pénzdíj üti a markunkat, az első győzelem után egy nagyobb summa, utána viszont már csak a váltót sózzák ránk; nem érdemes többször nekivágni egyazon kihívásnak. Minden

1972 › PONG



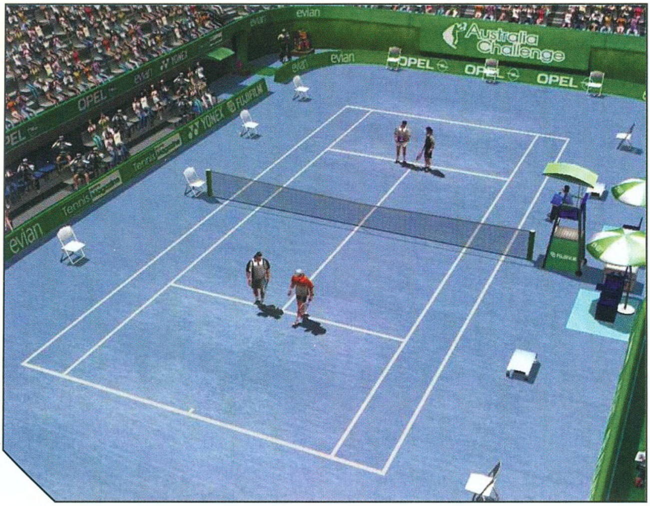
Az első teniszjáték... továbbá az első hoki-, foci-, vízilabda-játék is. Sokak szerint a Virtua Tennis annyira egyszerű, hogy az már a Pongot közelíti; ebben van is igazság, de ennek ellenére azért az némileg egyszerűbb volt. Örök klasszikus, mely annyira ősi, hogy még a Nosztalguruban sem kaphat helyet.

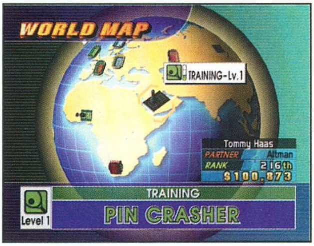
1998 › GAME, NET AND MATCH

A Blue Byte teniszprogramja nem csak azért volt érdekes, mert már támogatta a 3D-s kártyákat, hanem azért, is, mert interneten keresztül is lehetett vele játszani. Sajnos hamar eltűnt a süllyesztőben, pedig jó kis fejlődési rendszere volt – a hat tulajdonságot a használattal lehetett növelni.

2001 › TENNIS 2K2

A Virtua Tennis folytatása tavaly év végén jelent meg, és szinte minden területen fejlődött az előző játékhoz képest. Több játékos (immár nők is), több stadion, gyakorlásmód, karakteralkotás, rengeteg új ötletes kihívás. Remélhetőleg az Empire ebben is fantáziát fog látni, és átírják PC-re.





meccs előtt megtekinthetjük a közönség igényeit (például sok lecsapást szeretnének látni, vagy épp ellenkezőleg, röptéket, erős szervákat), erre figyeljünk oda – az ilyen ütéseinkért ugyanis sokkal több dohány jár. A páros meccsekhez kell találnunk egy vállalkozó kedvű segédet – ilyenre a boltban akadhatunk. Természetesen minél erősebb egy figura, annál többet akaszt le rólunk, szerencsére csak egyszer kell fizetni neki, sem havidíjat, sem jutalékot nem kér. A boltokban vehetjük meg a hiányzó játékosokat és stadionokat is, darabját százezer dollárért. Akinek gyűjtőszenvedélye ezzel még nem merült ki, az vehet új kosztümöket (vagy, hogy ne ilyen lekezelő szóval illessük őket, skineket) is, összesen 28-féle ruhába öltöztethetjük figuránkat. A trafikok kínálatának utolsó darabja a frissítő ital, illetve az új húrok – ezeket célszerű minden meccs után felhörpinteni/felkötni, ugyanis ettől teljesítményünk visszaáll maximumra (ezt anno a Sega nem átallotta RPG-elemként hirdetni – lám, van még hová fejlődnie a Baldur's Gate-nek).

A meccsek mellett speciális kihívásokban is részünk lesz, itt ütközött ki a fejlesztők terheltsége. Mekkora ökörség már például a bowling és a tenisz házassága – itt öt menetben kell lebontanunk minél több bábut. Az is elég meglepő, amikor szemetesvödrökbe kell a megadott idő alatt beütni a labdákat. Persze van néhány élvezetesebb darab, az például egész jópofa, amikor szervagépeket kell „lelőnünk", vagy fallabdáznunk.

Amikor teljesítünk pár kihívást, nem csak újak jelennek meg a térképen, hanem az eddig meglévők is szintet léphetnek: a meccseken erősebb ellenfeleket kapunk, a speciális kihívások esetén pedig az időhatár rövidül le, esetleg több pontot kell elérnünk (a „bowniszben" például sorrendben 60, 80 és 100 pontot). Egy idő után a dolog kicsit átláthatatlan lesz, mert nehéz észben tartani, hogy mit csináltunk meg és mit nem – ugyanis ezt a program nem jelzi ki.

DC ···› PC. A konzolátiratok esetében mindig kritikus pont, hogy a fejlesztők mennyire vannak tudatában annak, hogy ezúttal PC-re kell dolgozniuk. Az első tapasztalatok nagyon kellemesek voltak: a játék hajlandó igen magas (1280x960) felbontásban is futni, és pár lépésben a gépünk tudásához igazíthatjuk a grafikát. A látvány egyébként néhol egész meggyőző, a pályák nagyon jól vannak elkészítve, a sprite-okból álló közönség viszont manapság már nagyon gagyi. A játékosok néha igen jól néznek ki, a közeli képeken viszont mind kegyetlennek, vámpírosnak néznek ki.

Az viszont már nagyon elkeserítő, hogy a játék egy harsány „Press Start Button" felirattal köszönt minket, és ezt a szokását később sem hagyja abba: folyamatosan a DC-kontroller gombjaival szekál minket (persze installálás után átállíthatjuk a gombokat, de ez azért akkor is illúzióromboló). Különben a játék teljes egészében átkerült PC-re, semmit sem hagytak ki, sőt, még egy kicsit fel is turbózták, ugyanis lehet LAN-on keresztül is játszani vele, akár négyen is. A pontos átiratnak azonban vannak árnyoldalai is, nem értem, hogy miért nem lehet neten keresztül játszani a programmal, nem hiszem, hogy ezt annyira nehéz lehetett volna leprogramozni. Egy másik gondom az, hogy miért a már kétéves játékot írták át, miért nem a tavalyi második részt (egyébként jövő évtől mindhárom új konzolon megjelenik az évenként aktualizált változat). Abban már voltak női teniszezők is, és a World Circuitből is kiirtották az idegesítőbb pályákat.

Jó ez nekünk? Az biztos, hogy a DC-s változat sokkal nagyobb hatást gyakorolt mindenkire, mint ez a PC-s fog. Elvégre akkoriban ez a grafika csúcs, és a többjátékos-mód is sokkal poénosabb volt. Ugyan PC-n is lehet egy gépen két embernek játszania, viszont ez nyilván nem olyan kényelmes, mint amikor a tévé előtt elheverve játszunk a kontrollerekkel (ráadásul DC-hez négyet lehetett csatlakoztatni, és ezt a páros meccseken ki is lehetett használni). Azonban a játék még mindig elképesztően élvezetes, ebből semmit nem vett el az elmúlt két év. Hogy mennyire, arra bizonyíték, hogy Sakman a PC Guru-táborban fittyet hányt a CS-re és a Q3-ra – kizárólag ezzel a programmal volt hajlandó játszani (bár akkor még értett valamicskét a Dead or Alive-hoz is). Az a legegyszerűbb, ha kipróbálod az előző számunk CD-mellékletén szereplő demót, és megtekinted magad is: ennél jobb teniszjáték már emberemlékezet óta nem született.

Grath
grath@vogel.hu

82%

grafika	16/25
zene/hang	10/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	13/15
összhatás	5/5

› CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

› MINIMUM GÉPIGÉNY
P450, 64MB RAM, 300MB HDD, D3D

› ARÉNA
Game, Net and Match 80%

Fejlesztő: Irrational Games **Kiadó:** Electronic Arts **Web:** www.freedomforcecenter.com

FREEDOM FORCE

Furcsa, hogy a PC-s piac eddig nem harapott a képregény-hősökre. Furcsa, mert korábban, a megboldogult Commodore-években nagyon mentek az ilyen témájú progik. Akkoriban volt vagy négy különböző Batman-játék, két Spider-Man, hogy Hulkról, Supermanről, Wonderwomanről és Amerika Kapitányról ne is beszéljek. Persze, azért néhány próbálkozás PC-re is akadt, de a Superhero League of Hoboken kivételével valahogy egyik sem jutott el addig, hogy a boltokba kerüljön. Többek között a Hero Games játékcég Champions című társasjátékának computer-konverziója hiúsult meg, de a Microprose tervezett Agents of Justice-ával és a Bullfrog The Indestructiblesével sem játszhattunk végül (valószínűleg ez utóbbit sajnálhatjuk a legjobban). Most azonban végre személyi számítógépünkön is méltó helyre kerülnek a szuperhősök, a System Shock 2-t alkotó Irrational Games ugyanis olyan hangulatos kis taktikai stratégiát hozott össze, hogy nem lepődnék meg, ha a jövőben megszaporodnának a hasonló hangulatú klónok.

Totálpatrióták. A készítők nagy bátran nem már létező hőscsapatot választottak a program főszerepére, hanem maguk generáltak egy néhol egészen ötletes galerit. A 14 különböző karaktert egy momentum összeköti, nevezetesen az x-energia. A kerettörténet szerint ugyanis Lord Dominion (főállású gonosz idegen lény) ezt a kozmikus erővel rendelkező anyagot dobta le néhány kapszulában a Földre gondolván, hogy a gonoszok majd jól megerősödnek tőle, és fél generáció alatt egyenletessé teszik a bolygó demográfiai viszonyait. Az elképzelésbe két apróság rondított bele: egyrészt az, hogy jó emberek is jócskán részesültek az x-energia áldásaiból, másrészt egy magát csak Mentornak nevező lázadó idegen, aki csapatba szervezte a segítő szándékú x-sérülteket, és az így megalakult Freedom Force vezetőjeként célul tűzte ki a megtévedt embertársak ártalmatlanítását, valamint Lord Dominion mielőbbi hazarugdosását. A világ persze csak szép fokozatosan fog megmenekülni a program 23 változatos küldetésében: a hősök először a köztörvényes bűnözőket teszik hidegre, majd a mutálódott gonoszokat, és csak aztán esnek neki az idegen dimenziók szülötteinek, ahogy az egy jól felépített képregénytől elvárható. Mint látható, a sztori nem lenne esélyes az irodalmi Nobel-díjra, viszont nagyon illik a képregény-történelem Ezüst Korszakában született művekhez. Egyetlen bajom volt csak a környezettel, nevezetesen az, hogy a játék csak és kizárólag egyetlen földi városban, Patriot Cityben játszódik. Az Ezüst Korszakra ugyanis igencsak jellemző volt a monumentalitás: az akkori hősök jóformán bolygókat vagdostak egymáshoz, és egész galaxisokat amortizáltak végső csatáik során – valami hasonlót igazán mutathatott volna a Freedom Force is. Patriot City egyébként jó hely, parkkal, felhőkarcolókkal, taxikkal (akár New York is lehetne), és az idő is izgalmas: 1962-t írunk, tehát a legkeményebb hidegháborús időkben fokozzuk a nemzetközi helyzetet.

Én hősöm! A játékot a felületes szemlélő RPG-nek vélné, ám néhány küldetés után kiderül, hogy a szerepjáték-elemek között igen kellemes taktikai stratégia bújik meg. A programot leginkább a Mech Commanderre tudnám visszavezetni, bár a Freedom Force sokkal kiforrottabb játékrendszerrel rendelkezik. Példának okáért, a designerek az RPG-elemek legmarkánsabbját, a karakterfejlődést és a taktikai stratégiákban megszokott küldetések közti bevásárlást egy mesteri húzással összevonták. A hősök így nem pénzt kapnak, hanem pozitív és negatív presztízspontokat – az előbbit értelemszerűen a küldetés céljainak teljesítéséért és a rosszarcúak betonba döngöléséért, míg az utóbbit

renitens tevékenységért és polgári áldozatokért –, s ezeket a pontokat költhetik el a küldetések között. A bevásárlókosárba új hősi képességek és támadásformák kerülhetnek (esetleg a már meglevők erősebb változatai), de a presztízspontokon delegálhatunk új kollégákat is a csapatba. A küldetésekhez aztán egy-egy, legfeljebb négyfős rendfenntartó osztagot kell összeválogatnunk, és a 14 hősben rejlő rengeteg kvartett-kombináció máris mutatja a magas újrajátszhatósági értéket (ez rá is fér a Freedom Force-ra, ugyanis viszonylag hamar, 20-25 óra alatt végigjátszható). Erre rátesz még egy lapáttal a program igazi ínyencsége, a hősgenerátor. Ebben a játékos megtervezheti a maga kis heroikus manifesztációját százas nagyságrendű szupererők közül válogatva, akár saját skinekkel felékesítve a választott karaktermodellt (mondanom sem kell, hogy a neten már több ezer letölthető figura található). Teremtményünket aztán a single player missziókban is harcra foghatjuk, és éppen ezért nem is érdemes elszállni a tervezés során, mert hiába gyártunk olyan hőst, aki repül, regenerálódik, fél kézzel nyomja le Lord Dominiont, és az ÁFÁ-t is képes teljes egészében visszaigényelni, ha egyszer olyan magas toborzási árat állapít meg neki a program, hogy képtelenek leszünk a csapathoz csábítani. Embereinket egyébként multiplayer deathmatch-ben is megmérettethetjük (eme opció

HŐSÖK TERE

Minuteman: Civilben egy parki sétája során komcsi kémbe botlott, s találkozásuknak halálos seb lett az eredménye. Csak a parkban álló polgárőr-szobor mentette meg, amely – hogy, hogy nem – x-energiával volt átitatva. Így született meg Minuteman, akinek ereje a csapathoz mérten is átlagon felüli, emellett képes helyből felugrani egy felhőkarcolóra.

Alchemiss: Az Alchemiss néven ismert agilis női igen egyszerűen vált szuperhőssé: álmában megáldotta egy istennő. Azóta ő is képes arra, hogy mindenféle átkokat és áldásokat szórjon, ráadásul lebegni is tud. Mivel nem az a kimondottan közelharci alkat, tipikus második vonalbeli karakter.

El Diablo: Gyerekkorát nyomornegyedben töltötte, így hipp-hopp egy bűnbandában találta magát. Amikor belebotlott némi x-energiába, és ő is a szerencsés kiválasztottak közé került, beállt a jók közé, hogy jóvátegye saját korábbi bűneit. A tűz és a hő ura ő, ennyiben picit a Fantasztikus Négyes Fáklyájának koppintása.

Mentor: Mentor kivételesen idegen lény, a Freedom Force létrehozója és vezetője, ehhez képest még a csapattagok sem tudnak róla semmit – a szokásos misztikus elem a szuperhősök között. Képes lebegni, kontrollálni az elmét, ugyanakkor őrá nem hatnak az agyi manipulációk.

Eve: Erre a zárkózott nimfára egy parkban talált rá a Freedom Force. A hölgy egy szál íjon kívül semmit nem viselt, és az öltözéke azóta csak néhány falevéllel gyarapodott. Ennek megfelelően hamar elcsavarja a férfiak fejét, de igazi ereje távolsági fegyverében rejlik. Ha mindez nem lenne elég, az állat- és növényvilág néhány képviselőjét is segítségül tudja hívni.

Man-Bot: Halmozottan hátrányos helyzetű hős, Obelix helyi megfelelője: túl sok x-energiát kapott, ezért néha kisül belőle a többlet. Spéci páncélja ezeket a kisüléseket fogja vissza mindaddig, amíg Man-Bot valami gyógyszert nem talál a bajára. Mondanom sem kell, hogy (bádog)emberünk a csapat verőlegénye, és bár repülni is tud, körülbelül egy gleccser sebességével mozog.

Bullet: Man-Bot tökéletes ellentéteként Bullet állandóan sistergős istennyila üzemmódban működik, vagyis hihetetlen sebességének köszönhetően mindig elsőnek érkezik a harctérre, nem ritkán azért, hogy az ártatlan civilek elől magára irányítsa az ellenséges támadásokat.

The Ant: A többiekhez hasonlóan a gyengék és az elesettek védelmezője, ám nem találja a helyét a csapatban. Bizonytalansága a legnagyobb gyengéje, mert egyébként erős harcos: hangyarajoknak parancsol, és ő maga is hangya-szerű képességekkel rendelkezik (termetéhez képest nagy erő, földbe ásás, falon mászás stb.).

Liberty Lad: Képregény-rajongó fiúcska volt egészen addig, amíg Minutemantől egy vérátömlesztés során megkapta az x-energiát. Így egy csapásra kedvenc szuperhősei közt találta magát a csapat kis kedvence. Elsősorban energiabombáival boldogítja az ellent, a csapatot pedig veszélyérzékelő képességével és akrobatikus ugrásaival segíti.

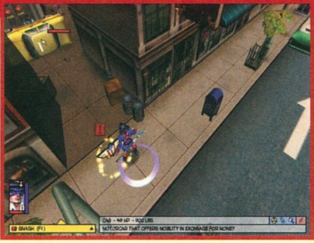
Man O' War: Manóvári szuperhősünk civilként egyszerű halászember volt, amíg egyik sétahajókázása meg nem változtatta az életét. Az ominózus napon talált egy potyautast a hajóján, és már éppen lerugdosta volna a fedélzetről, amikor kiadós x-energia-zuhanyt kaptak mind a ketten. Man O' War az óceán erőit tudja segítségül hívni, ezenkívül ereje és repülési képessége is figyelemreméltó.

Sea Urchin: Otthonról elszökött kisgyerek, aki Man O' War hajóján akarta elhagyni szülővárosát. Ő az a bizonyos potyautas, aki a hajón az x-energia másik felét kapta. Azóta Man O' War jobb keze, aki apró trükkökkel segít társának. Semlegesítés, támadás-átirányítás, bénítás, repülés – ez Sea Urchin eszköztára.

Microwave: Az alternatív jövőből érkezett robot, akit a földi emberek elpusztítására programoztak. Mentor sikeresen megmérkőzött vele, s közben törölte a memóriáját. Ha már így alakult, új ROM-jával Microwave is beállt a Freedom Force-ba, és radioaktív energiáit onnantól kezdve csak jó ügyek érdekében használta. Robotként nem hatnak rá az emberi szervezetre ható támadások.

Order: Order alias Rend becsületes rendőrként dolgozott egy tanúvédelmi programban, amikor az x-energia érte őt és a tanút. Ez furcsa köteléket hozott létre közöttük, így kettejükből egy hős lett. Order bivalyerős és szívós, ám ugyanakkor nagyon lassú. Említésre méltó még brutális kalapácsa, ugrálási képessége, és az a tény, hogy át tud alakulni Law-vá.

Law: Egy maffiózó ügyében tanúskodott volna, de az x-energia közbeszólt, s így lett belőle Order másik énje, Law, azaz Törvény. Vak, viszont megérzi a veszélyt, és igazságos módszereivel (életerő-egyenlítés, sebzés-elhárítás stb.) hatékony kiegészítője a csapatnak. Természetesen ő Orderré tud átváltozni.



mellé még a skirmish-t azért odatehették volna), ám ez a játékmód nem olyan élvezetes, mint a küldetés-alapú: a legfeljebb 4 játékos összeállítja a maga csapatát, egymásnak ereszti őket, aztán hajrá. Taktikai stratégiában amúgy sincs sok értelme többjátékos üzemmódnak, ám jelen esetben egy momentum kétségtelenül szórakoztató, nevezetesen az összetákolt hősök első bevetése. Valahol olyan ez, mint a Magic

HŐSLÉNYTAN

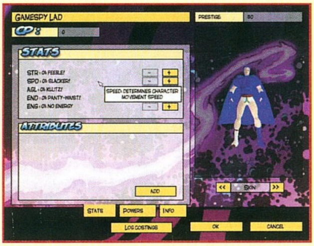
A történelem első képregényei kétségtelenül a barlangrajzok voltak, de a szűkebb értelemben vett „comic book" históriája csak 1837-ben kezdődik. Rudolf Töpffer svájci művészlélek ekkor jelentette meg képeket és képaláírásokat tartalmazó újszerű könyvét Obadiah Oldbuck kalandjai címmel. Ezt hamarosan követte az angol verzió, majd a Töpffer urat utánzók alkotásai, így a viktoriánus korban a képregények hamar népszerűvé váltak. A rajongók terminológiájában Platina Korszakként emlegetett huszadik század első négy évtizede aztán nemcsak a köztudatba, hanem a szórakoztatóiparba is bevezette a képregényeket, avagy comicokat. Ekkor még ártatlan csínytevések jelentek meg a lapokon (Popeye, Mickey Mouse), esetleg egy igazlelkű ember rossz elleni küzdelmét követhette az olvasó (Tarzan, Dick Tracy), de a korszak végére már a sci-fi (Flash Gordon) és a fantasy (Prince Valiant) is felbukkant. Sőt, ebből az időből származik az első szex-képregény is (Tijuana Bibles). A 40-es éveket és az 50-es évek első felét magába foglaló Arany Korszak legnagyobb vívmánya a szuperhős „feltalálása" volt, és mivel a Freedom Force ezek holdudvarába sorolható, innentől kezdve koncentráljunk csak eme a képregényekre. A szuperhősök első képviselői voltak Phantom, Batman, Superman, Amerika Kapitány és a későbbi kollégák jó néhány elődje. A képregények a világháború után vesztettek népszerűségükből, és egy Dr. Fredric Werthham nevű aktivistát is ki kellett hevernie az iparnak – ez az úr sikerrel agitált az „ördögi" füzetek ellen, és a fiatalság megrontásának megelőzése érdekében képregény-égetésekre biztatta polgárokat. A hidegháborús félelmekkel azonban ismét eljött a szuperhősök ideje, és kezdetét vette az 50-es évek közepétől körülbelül két évtizedet felölelő Ezüst Korszak. Ez az egyik legtermékenyebb időszak, ugyanis 1961-ben a Marvel cégnél ekkor kezdte meg működését Stan Lee és Jack Kirby, a képregény-rajongók bálványozott istenei. Az Ezüst Korszak újításaként a hősök elkezdtek csapatban dolgozni. Lee és Kirby kezei alatt ekkor kelt életre a Fantasztikus Négyes, a The Avengers, majd az X-Men, a magányos hősök közül pedig Hulk és Spider-Man. Ezek a képregények már grandiózusabbak és elvontabbak voltak elődeiknél: az ellenfelek többé nem egyszerű bűnözők voltak, hanem idegen dimenziók lényei vagy éppen múltbéli szörnyek, és természetesen megszülettek az ellen-szuperhősök (Dr. Doom, Dr. Octopus és társai). Ezeket az elképzeléseket vitte tovább a Bronz Korszak (70-es évek vége és 80-as évek eleje), amely a tökéletesítés és a kísérletezgetés időszaka volt. Egyrészt tehát a képregény egyre szebbé és komplexebbé vált, másrészt próbálgatta, hogy meddig mehet el. Az egyik Spider-Man füzet például különösen nagy vihart kavart (kis híján betiltották), ugyanis ez a comic ábrázolt először drogfogyasztó bűnözőket. Szintén ez idő tájt jelent meg a csapatból saját céljai miatt kilépő, a maga útját járó hős figurája (Wolverine), és a legnagyobb fantasy képregényhős, Conan. A kísérletezés a szuperhősök összeeresztésével vált teljessé (először 1976-ban ugrott egymásnak két nagyágyú, Spider-Man és Superman), és innentől kezdve igazán nagy ötletek nem születtek. Sokan további korszakokra bontják a hátralevő időt (az elmúlt 15-20 év), ám szerintem ez már egyetlen „Üzleti Korszak", ugyanis a képregény ekkorra már nagyiparrá vált, és a kiadók ennek megfelelően viselkedtek. A 80-as évek elején a Marvel tulajdonost váltott, a rajongók kiszolgálása az eddigieknél is nagyobb hangsúlyt kapott. Így eshetett meg, hogy egy szavazás eredményeként 72 voksnak köszönhetően (5343 az 5271 ellen) közkívánatra meghalt Robin. A vásznon azonban újra feltámadt, hiszen az 1989-es Batman-mozi hatására egyre több comic-alapú film született. Ez természetesen tovább pörgette az ipart, amely a fejlődést az új, sötétebb stílusok bevezetésében látta. Az 1992-ben alakult Image cég fenegyereke, az onnan azóta már kivált és saját céget alapított Todd McFarlane így alkotta meg a Youngblood csapatot, majd Spawnt, aki már nem a rossz ellen küzdő jó volt, hanem rossz, aki a még rosszabbak ellen harcolt. McFarlane Spider-Mant és az X-ment is megújította, s nem utolsósorban neki köszönhető, hogy ma a szuperhős-képregényekben is oly divatos a dark és a cyber beütés. Ezzel el is érkeztünk a jelenhez, amely sok meglepetést már nem tartogat. A képregény-ipar is akkorára nőtte ki magát, hogy már kezdenek megmutatkozni rajta a globalizációs jelek. Kiadók közti egyezkedések, összeolvadásokról szóló és egyelőre pletykának minősülő hírek, a kicsik felvásárlása vagy ellehetetlenítése – itt tartunk most.

kártyajáték: az az igazi öröm, ha látjuk, hogy működik a kigondolt „paklink”.

Többet interfésszel, mint erővel. Ha igazságosztó alakulatunk készen áll, a 3D-játéktérbe kerülünk, ahol igen kellemes irányítás fogad bennünket, az egyik legjobb, amit játékban láttam. Kezelőfelület gyakorlatilag nincs (csak a hősök képei, és két legfontosabb tulajdonságuk, az életerő és az energia), viszont jobb klikkre előjön egy, a kurzorpozíció függvényében dinamikusan változó parancsmenü, és ezzel együtt az addig real-time játék is megáll. Ily módon bármikor leállíthatjuk a harcot, és nyugodtan átgondolva a helyzetet ténylegesen taktikázhatunk, hogy az adott szituáció vajon milyen szupererőt és milyen csapatmozgásokat kíván. A hősök emberfeletti képességeinek egy részét különböző erősséggel hajthatjuk végre, ezt is itt lehet beállítani (mondanom sem kell, hogy ezek erejükkel arányosan fogyasztják a csapattagok lassan regenerálódó x-energiáját). A kamera mozgatására sem lehet panasz, egyetlen billentyű nyomva tartásával és az egér mozgatásával zoomolhatunk és foroghatunk kedvünkre (igaz, ez utóbbi tevékenységet valamilyen rejtélyes okból külön engedélyezni kell az opciómenüben). Az interfész tehát egyszerűségében nagyszerű, egyedül az ilyen programoktól elvárható minitérképet hiányoltam – a nagyobb, és ezért nehezebben átlátható pályák esetében jól jött volna. A játékmenet azonban így is példásan gördülékeny, a hősök röpködnek, lövöldöznek, bunyóznak, a küldetések között fejlődnek, esetleg specializálódnak, szóval zajlik a „céges csapatépítő tréning”.

Fizikai képesség. Mindez persze semmit nem érne, ha nem olyan jó motor ketyegne alatta, mint a NetImmerse engine. Nem azt mondom, hogy ez a legprofibb, legnagyobb poligonszámot produkáló motor a piacon, de a játék céljainak tökéletesen megfelel, szinte teljesen bugmentesen kezeli az objektumokat, és ahhoz képest, hogy összességében véve milyen szép látványt és effekteket produkál, nevetségesen kicsi a gépigénye (PII-esen, 128 mega RAM-mal, 1024 X 768-ban is úgy szalad, mint Bullet, a Freedom Force leggyorsabb tagja). Az engine másik nagy villantása a tereptárgyakat kezelő fizika, amelynek köszönhetően „ahol fát vágnak, ott hullik a forgács”. Egy-egy vehemensebb megmozdulásunkat tehát bokrokról lehulló levelek, kiszakadt tűzcsapok nyomán feltörő vízoszlopok és sérült autók jelzik, ám a járulékos kárt fokozhatjuk is, mert minden – írd és mondd: minden – objektum elpusztítható. Így a közelharci verőlegényeket simán elintézhetjük egy-egy távolról hajított autóval vagy telefonfülkével, de kitépett villanyoszlopot is használhatunk fegyver gyanánt, és ha arra támad kedvünk, akkor egy felhőkarcoló tetején tartózkodó bűnbrigád alól egyszerűen kibonthatjuk az épületet. Természetesen a rombolás nem mindig tesz jót a presztízspontjainknak, de egy-egy elhajított IFA még simán a fogyóeszköz kategóriába tartozik. Egyébként nem árt figyelni ámokfutásunk következményeire, mert ha egy-két támadásunk szele megcsapja valamelyik, az adott küldetés szempontjából nélkülözhetetlen NPC-t, a pubi elpatkol, és kezdhetjük elölről a pályát.

Az engine-programozókon kívül dicséret illeti még az ellenfelek intelligenciáját kódoló arcokat, viszont a szuperhősök IQ-ján az illetékesek még csiszolhattak volna. Ugyanis amíg az AI vezérelte izom-



1989 › BATMAN

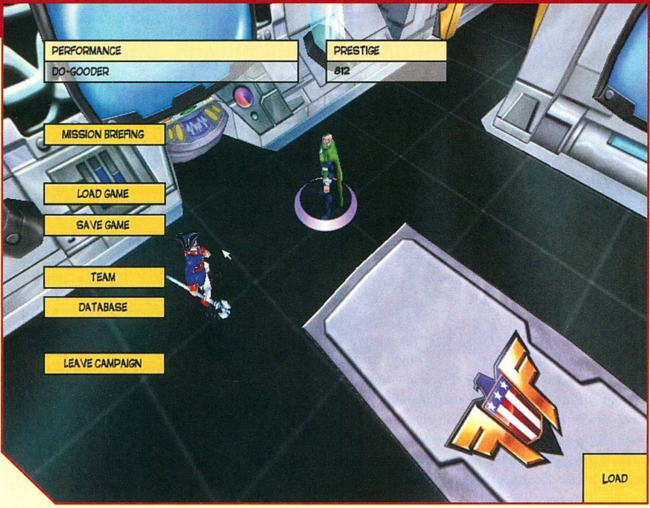
Az egyik legsikeresebb C64-es szuperhős-átirat, amely a film alapján készült, és anno a legjobb akciójátékként ünnepelték. A siker titka a remek 8-bites grafikán kívül a változatos játékmenet volt, az oldalra scrollozós bunyós blokkokat ugyanis néha Batmobilos száguldások szakították meg.

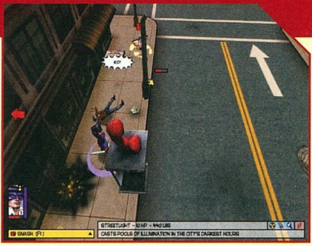
1994 › SUPERHERO LEAGUE...

Méltatlanul elfeledett szerepjáték, talán az egyetlen olyan program, amely a Freedom Force előtt szuperhősöket szerepeltetett. Bukását az akkoriban mostohán kezelt játékműfaj, a szokatlan világ és a furcsa humor együttesének köszönhette.

1998 › MECH COMMANDER

A real-time taktikai-stratégiák egyik úttörője, a mai napig műfajának egyik királya. Az erős csapatépítési résznek, a príma kivitelezésnek és a Battletech szerepjátékok melák robotjait reálisan kezelő fizikának köszönhetően érdemelte ki ezt a megtisztelő címet.





agyak korrekt helyzetfelismeréssel támadnak és védekeznek (ha csak lehet, távolról), addig saját egységeinknek mindig fogni kell a kezüket. Ha bármelyiket is magára hagyjuk parancs nélkül, csak áll, és várja, hogy a támadó rosszfiúk kigyalulják belőle az x-energiát. Ilyenkor legalább a default támadásával válaszolhatna a hülyéje, vagy elszaladhatna., vagy valami...

Hősködés. A játéktervezés és a technikai elemek összehangolt működésére a hangulat teszi fel a koronát. Mondanom sem kell, hogy a kőkori állapotokig amortizálható városban zajló gigászi ütközetek már önmagukban is visszaadják a 60-as évek szuperhős-képregényeinek környezetét, a 25 különböző főgonosz és a kreativitásra ösztönző játékrendszer pedig gondoskodik arról, hogy soha ne unatkozzunk. A pofás grafika élénk színei, a remek animációk és a hősönként különböző zenei témák szintén nagyban hozzájárulnak a feelinghez, ám ami igazán nagyot üt, az a perfekt szinkronhang és a képregényekből ismert hangutánzó szövegbuborékok („blonk", „ka-pow" és társai). A pályaközi állóképes animációkat ezek után már szinte természetesnek veszi a játékos, és elégedetten állapítja meg, hogy az Irrational Games komolyan vette a képregény-stílust, engedett a kísértésnek, és egyetlen félmondattal sem karikírozta ki úgy ezt az önmagában is kissé mulatságos műfajt, mint ahogy azt például a Max Payne tette (más kérdés, hogy Max előtt nem voltak ilyen patinás példaképek, úgyhogy ő ezt megengedhette magának). A Freedom Force így szinte tökéletes program benyomását kelti, és játszatja magát, mindig más hősökkel – és a hamarosan megjelenő pályaszerkesztőnek köszönhetően mindig más küldetésekben –, újra és újra. Régen volt ennyire príma program a gépemen.

ZAJSZÓTÁR

A szuperhős-képregényekben egy magyar ember számára igencsak megmosolyogtató hangutánzó szavakat lehet találni. Nincs „puff", nincs „bumm", ellenben van például „bz-katta" (ez az elektromos sokkoló hangja volt, ha valaki nem ismerte volna fel). Ha hasznos nem is, de vicces ezeket olvasgatni, úgyhogy következzék néhány a saját gyűjtésemből:
„Skreeeeek" – Autógumi-csikorgás.
„Tshhhh" – Kimegy az adás a tévében.
„Bzzzt", esetleg „Zap" – Elektromos kisülés.
„Clank clank" – Üvegcsörömpölés.
„Eeeeeeaaaagh" – Kisebb sikoltás.
„Eeeeiiiaaaahhh" – Nagyobb sikoltás.
„Pow" – Batman állon vágja a bűnözőt.
„Ka-pow" – Batman tiszta erőből vágja állon a rosszfiút.
„Ska-blown" – Batman és Robin együtt veri péppé a gonosztevőt.
„Ka-boom" – Superman ledobja a tetőről a bombát, amely lent felrobban. Ugyanez nagyobb betűkkel: Összeomlik egy felhőkarcoló.
„Bam bam bam" – A rosszfiú Berettával tüzel Spawnra.
„Blam blam blam" – A rosszfiúnál Magnum van.
„Bratt brr-rrratt" – A rosszfiú Uzira tett szert.
„Budda budda budda" – A rosszfiú nem habozik használni nehéz gépfegyverét.
„Ka-chaakk" – A rosszfiú felhúzza a shotgunját.
„Cra-ack" – Spawn egy kézlendítéssel eltöri a rosszfiú kulcscsontját.
„Thwip" – Spider-Man kilövi a hálóját.
„Twing" – Spider-Man elnyűhetetlen hálója mégis elszakad. (Biztos megint Dr. Octopus keze van a dologban!)
„Thump" – Spider-Man hangtalanul földet ér.
„Ding dong" – Spawn becsönget volt feleségéhez...

Stöki
stoki@vogel.hu

91%

grafika 22/25
zene/hang 14/15
játékélmény 37/40
kategórián belül ...13/15
összhatás 5/5

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás [demo]

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII300, 96MB RAM, 590MB HDD, D3D

ARÉNA
Batman 85%
Superhero League of Hoboken 86%
Mech Commander 90%

A VILÁG LEGBEFOLYÁSOSABB EMBEREI

A világnak szüksége van hősökre. Az embereknek kellenek példaképek, nagy nevek – egy pszichológus biztos ezer indokot tudna mondani, hogy miért, én csak egyet említek: „húzó nevek" segítségével könnyebb eladni a népnek bármit, mint a nélkül. Naná, hogy az évek-évtizedek során a játékipar is kitermelte a maga hőseit, félistenként tisztelt, körberajongott sztárjait. De kik is ezek a jóemberek? Kik azok, akiknek legalább a nevét illik ismernie a magára valamit is adó játékosnak? Kik azok, akiket lehet idézni, meg példaként felhozni játékokról zajló beszélgetések során, hogy jól értesültnek és bennfentesnek tűnjünk? Újonnan induló sorozatunk az élet eme nagy kérdésére ad választ.

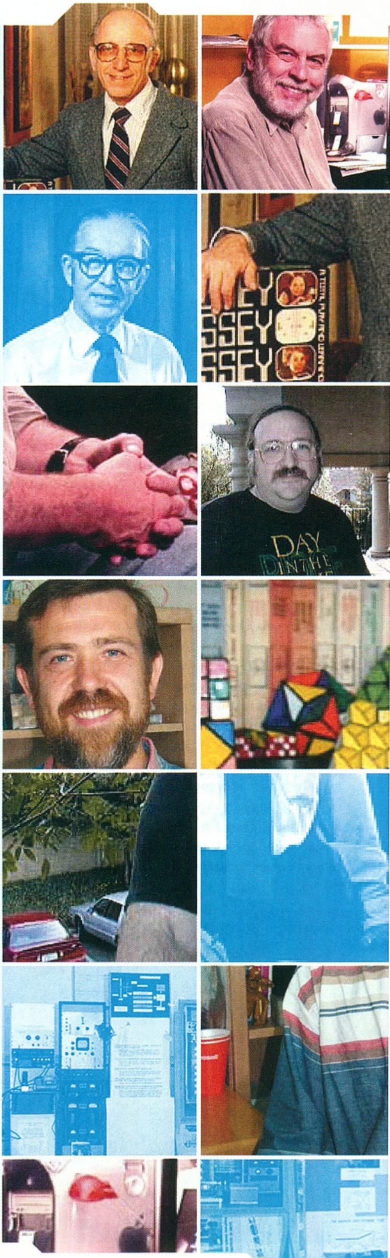
I. RÉSZ: AZ ŐSÖK

Úgy illik, a sorozatot kezdjük az „alapító atyákkal". A naptárat majdnem egészen Ádámig, Éváig és Neumann Jánosig kell visszapörgetnünk, azaz pontosan 1959-ig. Ekkor született meg ugyanis a világ első számítógépes játéka, a Tennis For Two egy jó negyvenes számítógép-specialista (akkoriban még nem volt külön programozó meg hardveres, csak univerzális guruk), Willy Higginbotham jóvoltából. A program egy komoly 4 kbyte memóriával rendelkező, Merlin nevű, több szobát elfoglaló számítógép-monstrumon és a hozzá kapcsolt oszcilloszkóp 5 collos képernyőjén futott, és egyszerű faltenisz játék volt. A Merlint egyébként jobb napokon nukleáris szimulációkra használták. Willy bácsi ugyanis komoly negyvenes atomtudós volt, és a Brookhaveni Nemzeti Nukleáris Központ egyik vezetője, aki a drága gépidőt ilyen marhaságokkal töltötte, mint a számítógépes játékok történelmének elindítása...

A Tennis for Two nyomán a hatvanas években a játékok készítése főleg a nagy amerikai egyetemeken a gépekhez hozzáférő diákok szórakozása volt. Ekkor készült az első űr-akciójáték (a Steve Russel által írt, és sokak által tévesen az első számítógépes játéknak hitt Space War), és az első labirintus-játék (Mouse in Maze címmel a híres Massachusets-i Egyetem laborjából).

1972-ig kell tovább tekernünk az idő kerekét, hogy a következő fontos mérföldkőhöz érjünk: a számítógépes játékok ekkor léptek ki a kereskedelmi forgalomba, és ekkor értek el szélesebb közönséghez, mint az egyetemista kockafejek szűk köre. Először is elkészült az első kalandjáték, egyben az első játék, amelyik – az akkori primitív Internet segítségével – komolyabb rajongótáborra tett szert. Ez volt az Adventure, Will Crowther és Don Woods alkotása. A szöveges, mindennemű grafika nélküli játékban már voltak rejtvények, kincsek, csapdák, legyőzendő szörnyek, így tulajdonképpen nemcsak a mai kalandjátékok, de az RPG-k ősatyjának is tekinthető. Ugyanebben az évben kezdődik a játékkonzolok története is. Ralph Baer, volt világháborús hírszerző, majd televízió-műszerész ekkor alkotta meg a Magnavox Odyssey-t. A vas 12 játékkal került a kereskedelmi forgalomba, és kerek száz dolláros ára miatt hatalmasat bukott... Baer később feltalálta a fénypisztolyt, és különféle játéktermi gépekből kövérre kereste magát. Az ám, játékterem! A flipperek és félkarú rablók közé szintén ebben az évben, '72-ben költöztek be az elektronikus játékszerek. Az első pénzbedobós játékgépet, a Computer Space-t egy Nolan Bushnell nevű mérnök készítette. Meglepő módon a lövöldözős akció nem aratott túl nagy sikert (állítólag túl bonyolult volt a játéktermi populáció lelkivilágának...), annál inkább Bushnell második játéka, a Pong. A kétszemélyes tenisz-játék bevételéből Bushnell '72 júniusában megalakította a világ első számítógépes játékokkal foglalkozó cégét, az Atarit, és kiadta az első bestseller otthoni játékkonzolt, az Atari 2600-at. Bushnell egyébként a nyolcvanas években elhagyta az Atarit, azóta egy pizzéria-lánc tulajdonosaként tengeti napjait. Ha már itt tartunk, érdemes megjegyeznünk még egy ős-játékot, a Tetrist. A világ talán legismertebb elektronikus játékát egy orosz matematikus, Alexej Pajitnov találta ki – a pontos időpont a homályba vész. Ironikus módon az azóta sokmillió példányban eladott és ezernyi klónt inspirált játékból Alexej egyetlen fillért sem látott... A kilencvenes évek elején Amerikába költözött, s azóta a Microsoftnak dolgozik.

Hancu



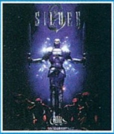
GRANDIA II

Fejlesztő: Game Arts **Kiadó:** Ubi Soft **Web:** grandia2.ubi.com

A Final Fantasy sorozat hetedik része óta a PC-s szerepjátékosok is szívükbe zárták a japán manga stílust felvonultató igényes RPG-ket. Jó néhány ígéretes alkotás született ebben a műfajban, de az igazán nagy durranások először a konzoltulajdonosok gépein landoltak. A Grandia II is először Dreamcasten, majd később Playstation 2-n lett hatalmas siker, s csak két évvel a premier után jutott el arra a szintre, hogy elkészüljön a PC-s konverzió. A „vérszegény", de családbarát játékairól híres Ubi Soft vállalta fel a játék kiadását szerte a világon. Ez meglehetősen kockázatos vállalkozásnak bizonyult, hiszen a PC-s és a konzolos játékosok közötti választóvonal nagyon éles. A két év késés bizony néhány helyen meglehetősen rányomta a bélyegét a PC-s Grandia II-re, s számos „konzolbetegség" is megmaradt. Ezek közül a legjelentősebb a nehézkes irányítás, valamint a mentéspontok alkalmazása. Mindenképpen javasolt joypad beszerzése a játékhoz (legyen legalább négygombos, és rendelkezzen két ravasszal), egy ilyen szerkezet jelentősen megkönnyíti a játékot. A mentéspontok használata is megszokható idővel, minden nehezebb harc előtt találunk olyan helyet, ahol pihenhetünk és menthetünk.

A történet. Ez a rész minden dicséretet megérdemel. Ezek a fanatikus japán fejlesztők nagyon értenek ahhoz, hogyan kell összerakni a szerepjátékok történetét. A Grandia II kommersznek induló Jó-Rossz felállással indul, de ahogy haladunk előre a történetben, úgy derül ki, hogy itt azért ennél jóval többről van szó, s bizony az is előfordulhat, hogy valamelyik korábbi megbízónk lesz később az ellenfelünk. A karakterek jellemének a kidolgozása is remek, e téren is lesz néhány egészen meglepő fordulat. Kicsit viszont erősnek és vontatottnak érzem a szereplők érzelmi kitöréseit. Főhőseink hosszú perceken keresztül képesek a múltban elkövetett hibáikon lelkizni, ami nem is lenne olyan baj, viszont a szövegeket nem lehet átugrani, s bizony végig kell olvasnunk (helyenként brazil szappanoperákat megszégyenítő dialógusokat kell végighallgatnunk, ami mondjuk bejön egy 10 éves japán kisiskolásnak, de a magamfajta Baldur's Gate 2-n edződött veteránnak kicsit sokkoló volt). Az események gyökere mélyen a múltba nyúlik vissza. Grana és Valmar, a fény és a sötétség istene végső leszámolásra készült. Lord Grana a Granasaber segítségével végül legyőzte a gonosz Valmart, de a küzdelemben maga is súlyosan megsérült. Utolsó erejével Valmar testrészeit szétszórta a világban, majd azokat mágikus pecsétekkel lezárta. Az idő múlásával azonban ezek a rúnák veszítettek erejükből, s Valmar elérkezettnek látta az időt, hogy újra egyesítse testét, s egyszer és mindenkorra leszámoljon a világgal. Itt lép a képbe Ryudo, a fiatal zsoldos, aki azt a feladatot kapta, hogy kísérjen el egy, a gonosz által kiválasztott fiatal papnőt Zera pápához, aki meggyógyíthatja. A kétfős induló csapat hamarosan további társakkal bővül, s kezdetét veszi a nagy utazás.

1999 SILVER

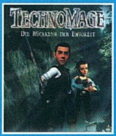


Az Infogrames adta ki ezt a meglepően kellemes kis szerepjátékot, mely azonnal belopta magát az RPG rajongók szívébe. Valós idejű harcrendszere ellenére remek szórakozást nyújtott még azoknak is, akik idegenkedtek ettől a megoldástól. Grafikája a manga stílus jegyeit hordozza magán, még mai szemmel is elfogadható.

2000 FINAL FANTASY VIII

Ez ideig a sorozat utolsó része, mely megjelent PC-re is (a IX és a X csak konzolokra készült el). Meglepő módon a grafikája teljes tatarozáson ment keresztül, látványvilága a gyerekes stílus helyett jóval komorabb lett. A gyenge konverzió miatt nem sikerült megismételnie a Final Fantasy VII által elért sikereket.

2001 TECHNOMAGE



A német Sunflowers készítette el ezt az aranyos szerepjátékot, de sajnos nem sikerült felküzdenie magát a FF sorozat szintjére. Elavult grafikája (a felbontást nem lehetett 640*480 fölé emelni) eleve kudarcra ítélte, s e mellé még számos konzolbetegséget is sikerült felhalmoznia. Kár érte, ígéretesen indult.

Grafikai továbbképzés, zene, hang. A PC-s változat grafikailag jóval többet nyújt, mint a Dreamcastes verzió. A telepítés után örömmel fedeztem fel a beállítások között az 1027*768-as felbontást és a 32 bites színmélységet. E beállítás alkalmazásával tűéles, kontúros képet kapunk, melyre nyugodt szívvel mondhatjuk azt, hogy még 2002 elején is megállja a helyét. A világban való kalandozáskor ugyan a poligonok száma észrevehetően lecsökken, de ez egyáltalán nem zavaró. Más a helyzet harc közben, ekkor mind a karaktereink, mind az ellenséges szörnyek kinézete jelentősen feljavul, remek látványban lesz részünk, főként a nagyobb ellenfelek esetében. Nem ennyire vidám a helyzet az átvezető animációk és a különböző extra támadások esetében. Ilyenkor ugyanis a gép átvált 640*400-as felbontásra, s azok a bosszantó pixelhegyek bizony megjelennek a monitorunkon. Úgy tűnik, hogy az átirat ezt a részt egy az egyben megörökölte a konzoloktól.

A zene a klasszikus Final Fantasy vonalat követi, vagyis nem sokat vesztünk azzal, ha kikapcsoljuk. Egyedül az a rész maradt meg bennem igazán, amikor a papnő énekelt, s őt egy igazi kórus kísérte, az nekem nagyon bejött. Az FF7-hez hasonlóan a szereplők csak bizonyos esetekben beszélnek, a játék legnagyobb részében csak a szöveget olvashatjuk.

A játékmenet. Konzoltermékről lévén szó, a játék meglehetősen könnyű. Teljesen lineáris lett, még ha akarnánk, se tudnánk más irányba menni, mint amerre a történet vezet. Barangolás közben néha egyszerű logikai feladatokat kell megoldanunk a továbbjutás érdekében. Küldetésünket rengeteg szörny igyekszik megakadályozni. A rosszfiúk ugyanúgy megjelennek a képernyőn, de amennyiben el akarjuk kerülni a harcot, lehetőségünk lesz elmenekülni. A szörnyekkel történő találkozás háromféleképpen végződhet. Amennyiben meglepjük őket, mi léphetünk először, s ráadásul összetömörülve kezdik a harcot (roppant előnyös a területre ható varázslatok miatt). Abban az esetben, ha ők is észrevettek minket, akkor már jóval kiegyenlítettebbek az esélyek, s a karakterek sebessége dönti el, ki támad először. Akkor a legrosszabb a helyzet, ha a szörnyetegeknek sikerül meglepnie a csapatunkat, akkor bizony ők támadnak először. A sikeresen megvívott csaták után különféle tárgyakat kapunk jutalmul. Nem maradhatott el az RPG-kben megszokott tapasztalati pontok begyűjtése sem, de ez itt még kiegészült két új fogalommal is. A képzettség- és mágiapontokat szintén a csaták után kapjuk, ezek a különleges képességeink, illetve a varázslatok felturbózására lesznek jók. Minden hős rendelkezik bizonyos számú különleges képességgel. Ezeket harc közben bármikor bevethetik, de csak addig, míg elegendő zöld varázserővel rendelkeznek. Ezeket a képességeket bármikor továbbfejleszthetjük, feltéve ha elegendő képzettségpont gyűlt össze a csatákból. Legfeljebb 5 csillag lehet egy képességen, ez a legerősebb szint. A különleges képességek mellett lehetőségünk nyílik varázslatok alkalmazására is, de csak akkor, ha az adott karaktert felszereljük egy varázstojással. Ezeket a tojásokat menet közben találhatjuk meg, s tetszés szerint tölthetjük fel varázslatokkal (minden tojás más varázslatok befogadására képes). A feltöltéshez csak mágiapont kell, s az egyszer már feltöltött tojást más karakter is használhatja (a harcosok is képesek varázsolni). A különleges képességek és a varázslatok mellett meg kell említeni

még egy harmadik lehetőséget is, mellyel erősebbé tehetjük az embereinket. Ezek a varázskönyvek, melyek különféle harci, illetve mágikus képességek tárolására alkalmasak. Ezeket is menet közben találjuk meg, de a feltöltésük után a tartalmukat hozzá kell rendelnünk a karakterekhez (magasabb szinten több képességet rendelhetünk hozzájuk). Ez a rész tehát minden elismerést megérdemel, számtalan lehetőség áll a rendelkezésünkre a karakterek képzésére. A menet közben összegyűjtött aranyakat a városokban található boltokban költhetjük el. Fegyvereket, páncélokat, varázsitalokat vásárolhatunk, s eladhatjuk a régi felszerelésünket. Érdemes ezeket a boltokat minden városban felkeresni (érdekes, hogy a bolt mindig a város elején található, szemben a fogadóval), az itt vásárolt fegyverek az esetek túlnyomó többségében jobbak, mint az általunk éppen használt. Minden fogadóban kipihenhetjük az út fáradalmait, valamint lehetőségünk nyílik a játékállás elmentésére. Nagyon fontos, hogy alkalmazzuk a kameraállás elforgatását (ilyenkor jó, ha van joypadünk a játékhoz), nagyon gyakran van takarásban a továbbvezető út.

A harcrendszer. A Grandia II harcrendszere alapvetően körökre osztott, de azért néhány ügyes húzással fontossá tették az időzítést is. Minden karakter a sebességétől függően támad a csatában. Először csak a parancsot adjuk ki neki, majd ezt rövid időn belül végre is hajtja. A parancskiadás és a végrehajtás között eltelt időben azonban lehetőségünk nyílik az ellenfelek támadásait semlegesíteni. Abban az esetben, ha ebben az időben támadunk, az ellenfél támadása megakad, sőt bizonyos esetekben akár teljesen el is veszik arra a körre. A legnagyobb sebzést egyértelműen a karakterek különleges támadásai okozzák, viszont ezekből csak néhányat hajthatunk végre egy csatában (a zöld csík határozza meg a támadások számát). Nagyon fontos a mágia megfelelő használata, bizonyos szörnyek részben immúnisak ugyanis a különféle mágiákra. Nekünk kell kikísérleteznünk azt, hogy melyik ellenfél ellen melyik varázslat válik be leginkább. Legfeljebb négy fő harcolhat egyszerre a csapatban, de előfordulhatnak olyan szituációk is, amelyekben kevesebb karakterrel kell legyőznünk valakit (ilyen a végső harc is).

Konklúzió. Kezdetben úgy tűnt, hogy sikerül elérnie a Final Fantasy VII színvonalát, de aztán rá kellett jönnöm, hogy ez a játék bizony alaposan lemaradt a nagy rivális mögött. Lineáris játékmenete bizony sokszor az unalomba fulladt, s nem igazán hiszem, hogy az elkövetkezendő években még egyszer rá tudom magam venni arra, hogy végigjátsszam újra. Ráadásul a játék még igen könnyű is lett, az összes főellenség közül egyetlen egy volt, melynek kétszer kellett nekifutnom, hogy megverjem. A tiszta játékidő a Grandia II-ben hozzávetőleg 30 óra körül van. Ennek az időnek a nagy részét értelmetlen mászkálással töltjük, keressük a következő várost, ahol a gonosz újabb testrésze kel életre. Megpróbáltam elkanyarodni az alaptörténettől azzal, hogy beszélgettem néhány városlakóval, de néhány hirtelen programfagyás hamar elvette a kedvemet (roppant boszszantó az, ha fél óra unalmas szövegelés után a játék mentés nélkül kilép, csak azért, mert beszélni mertem egy járókelővel). Ugyanez a bug előjön akkor is, ha a boltokban lévő oktatókarakter a védekezés technikáját próbálja elmagyarázni. A sztori és a karakterek miatt egyszer érdemes végigjátszani, de nem hiszem, hogy klasszikus válna belőle. Akkor inkább már szívesebben látnám a Final Fantasy IX-et és X-et PC-n. A végigjátszások között szerepel egy nyolc oldalas leírás, mely segítséget nyújt azoknak, akik elakadtak a játékban, de igyekszem olyan érdekességeket is megemlíteni benne, melyek általában elkerülik a játékosok figyelmét.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

83%

grafika	21/25
zene/hang	11/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

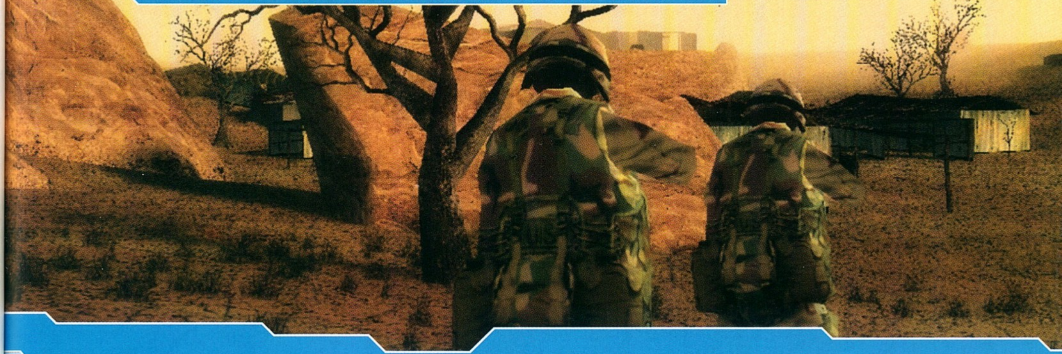
MINIMUM GÉPIGÉNY
PII350, 64MB RAM, 900MB HDD

ARÉNA

Silver	90%
Final Fantasy VIII	90%
Technomage	82%

GHOST RECON: DESERT SIEGE

Fejlesztő: Red Strom Entertainment · Kiadó: UBI Soft · Web: www.ghostrecon.com



Megérkezett az első hivatalos küldetéslemez a kiegészítők készítésében már felettébb jártas Rainbow Six sorozat alkotóitól. A GS napjaink egyik legnépszerűbb taktikai akciójátékának számít, így hát nem csoda, hogy sokan repesve várták ezt a sokat ígérő adathalmazt, amelyben – többek közt – egy nyolc küldetésből álló hadjárattal gazdagították a játék történetét. Szellemharcosainkat ezúttal Erithreába vezényelték, amely egy apró afrikai ország az egyenlítő környékén. Feladatuk a déli határoktól, pontosabban Etiópiából érkező fenyegetés elhárítása – mely terület szomszédos Szomáliával.

Az expanzió első és legfontosabb újítása tehát az új környezet lesz. Sivatagi öltözetbe bújva kell megküzdenünk az afrikai invázióban résztvevő sötétbőrű „gazfickókkal", akik rossz fiúk hiányában ezúttal ismét az előtérbe kerültek. A küldetések a már megszokott formában jelentkeznek, tehát túszmentés, terület-megtisztítás az előrenyomuló nagyobb csapatok számára, vezető elfogása és konvojkísérgetés lesz a legfőbb teendőnk. Természetesen új fegyvertípusok is bekerültek a programba, melyeket sajnos „csak" többszereplős játékok során van lehetőség kipróbálni, mindenesetre javítanak a sokak által felhánytorgatott hiányosságon.

A külalak nem sokat változott az eredeti szoftver óta, viszont ha fogalmazhatok így, az új küldetések sokkal jobban megizzasztják a grafikus motort. Óriási erőgépre lesz szüksége mindazoknak, akik maximális részletesség mellett szeretnék élvezni a hangulatosnál hangulatosabb pályákat, amely hibát leginkább a program ezúttal fejletlennek mutatkozó motorjának róhatunk fel. Játék közben a képfrissítési mutató gyakran 4-5 frame/secre is leeshet, főleg akkor, ha ellenfeleink összkerék-meghajtású gépjárműveikkel megjelennek a színen.

A hanghatások és a zene – mint azt már a készítőktől megszokhattuk – most is minden képzeletet felülmúlnak. A dinamikus, akcióra serkentő dallamok ugyan semmit se változtak, mégis úgy érzem, hogy Jeremy Soule alkotásai után (Icewind Dale, Total Annihilation) e szoftver méltán pályázhatna az év legjobb játékzenéje címre. Hallatszik ugyan, hogy a komponista feltehetően Hanz Zimmer-rajongó, de ez semmit sem von le a játék csillagos ötöst érdemlő audiohatásaiból, ami természetesen vonatkozik a megszaporodott lövés- és robbanáshangokra is.

A Ghost Recon MI-t kezelő programrutinja is kisebb-nagyobb fejlesztésen esett át. Csapattársaink érzékelhetően gyorsabban reagálnak utasításainkra, ellenfeleink pedig a szokásosnál is félelmetesebb pontossággal törnek életünkre. Utóbbiak kiválóan hallanak, és a nyílt terepnek köszönhetően feltűnően jól látnak, amely két érzékelésüknek köszönhetően a program gyakran késztethet minket a quicksave és a quickload gombok folyamatos nyomkodására. Az MI-t dicsérve ugyan meg kell jegyeznem, hogy a komplexebb, épületektől zsúfoltabb területeken társaink gyakran elakadhatnak (pl. a második pályán), de összességében a Desert Siege felettébb értelmes szoftvernek számít – amit sajnos nem mondhatunk el azokról a tucat FPS-ekről, amelyekhez mostanában szerencsénk van.

Most már nincs is más dolgom hátra, minthogy javaslatot tegyek a Desert Siege megvásárlására. Abban biztos vagyok, hogy hamarosan minden GS tulajdonos magáénak fogja tudni a fent említett játékot, úgyhogy legfeljebb csak annyit tehetek, hogy figyelmébe ajánlom azoknak is, akiket valamilyen végzetes hiba folytán a Ghost Recon szele elkerült.

Chris
chris@vogel.hu

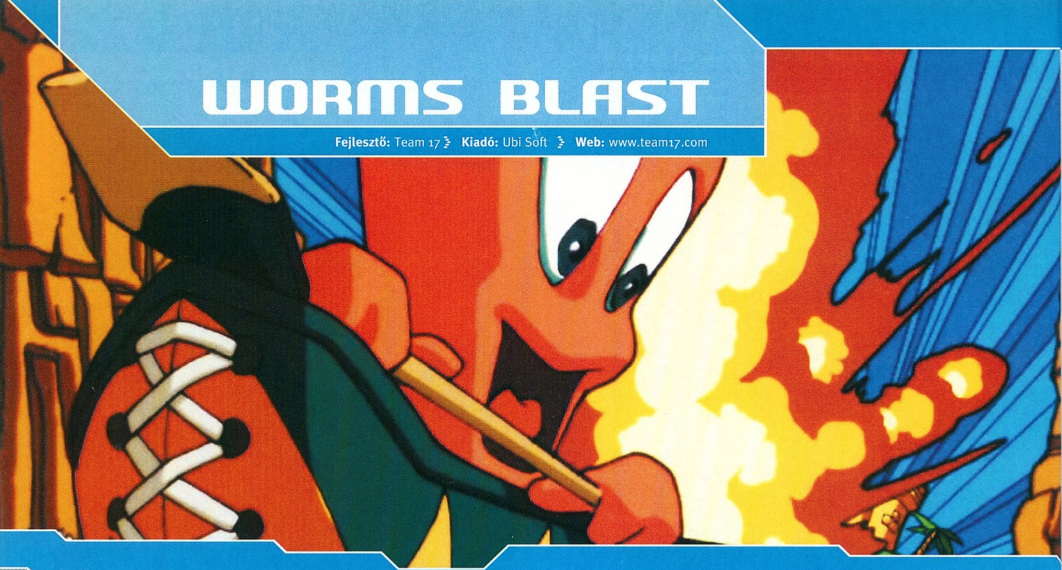
83%

grafika	20/25
zene/hang	15/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII450, 64MB RAM, 1.5GB HDD

ARÉNA
Rainbow Six: Urban Operations 80%
Rainbow Six: Black Thorn 65%



WORMS BLAST

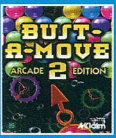
Fejlesztő: Team 17 › **Kiadó:** Ubi Soft › **Web:** www.team17.com

Rossz játékot legyalázni amúgy sem éppen szívmelengető tevékenység, ám ha az inkriminált kétes nívójú program a teszter egyik kedvenc sorozatának legújabb darabja, a kritika óhatatlanul komorabb stílusban íródik, mint a „csak" gagyi játékok esetében. Ezért nézzetek el nekem, ha az alábbiakban borúlátóbb leszek a szokottnál, de nehezen tudom megemészteni azt, amit a Team 17 művelt a Worms sorozattal.

Kukacoskodás. A főiskolás évek alatt többet multiztunk a Worms első két részével, mint az akkor divatos FPS-ekkel (Doom 2, Duke Nukem, majd Quake) összesen. Gyakran nyolcan is összeverődtünk egyetlen monitor előtt, és hajnalig irtottuk egymás kukacegységeit, úgyhogy jó néhány utóvizsgát köszönhettünk ezeknek a játékoknak. A szaklapok viszont már akkor is feltették a kérdést: a 3D-programok előretörésével vajon milyen jövője lehet egy nem túl látványos, kétdimenziós technológiát alkalmazó sorozatnak? A Team 17 fejlesztői a Worms Blasttal megadták a választ a kérdésre: semmilyen. Ők legalábbis így láthatják, mert miután minden létező fórumon igyekeztek megcáfolni a Worms 3D tervezett elkészítését (bár az ötletet nem vetették el), a főszereplő kis kukacokat egészen más játékstílusba helyezték, nevezetesen a 10-20 dolláros, B-kategóriás logikai-ügyességi programok miliőjébe. Így eltűnt a csapatjáték élménye, és az a – akár nyolcszemélyes – „hot seat"-üzemmód, amelyik a Worms sava-borsát adta. Helyette a játékos kap egy elfuserált Bust-A-Move-klónt, és értetlenül csóválja a fejét.

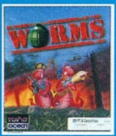
Passion Impossible. Aki nem ismerné a fent nevezett elődöt, annak kedvéért elmondom, hogy logikai falbontó programról van szó, amelyben a játékos feladata a játéktérben egyre szaporodó színes építőkövek leszedése. Ezt új kövek fellövésével érheti el, állandóan ügyelve az irányzékra, és azokat a tartóköveket megcélozva, amelyek eltüntetésével többen is leesnek a pályáról. Ha a lövedék a saját színének megfelelő színű kőcsoportot talál, az egész csoport megszűnik létezni, ellenkező esetben azonban a fellőtt kő is csak növeli a káoszt. A Worms Blast három aprósággal fejlesztette tovább a Bust-A-Move szabályait. Egyrészt átvett néhány fegyvert a korábbi Wormsökből, másrészt a lövöldöző kukac alá csónakot és vizet tett, hogy ne legyen olyan könnyű az oldalirányú mozgás, harmadrészt bevezette, hogy ha a fellőtt kövek rossz helyre kerülnek, nemcsak odaragadnak a többihez, hanem meg is változtatják közvetlen szomszédaik színét. Ezek az új elemek együtt brutálisan nehéz játékot eredményeznek, hiszen leggyakrabban használt fegyverünk a bazooka, amelynek lövedékeire hat a gravitáció, így a hullámokon táncoló csónakban igen hamar el lehet hibázni vele a távoli lövéseket. A félrement kövek pedig ugyebár áthekkelik a környezetüket, így gyakran három-négy elszúrt találattal sikerül teljesen ellehetetleníteni az adott pálya céljának teljesítését. Igen, célról beszélek, ugyanis az egyszemélyes „puzzle" játékmód körülbelül 50 küldetést tartalmaz. De bár ne tartalmazna! A missziók az első két-három kivételével nem sok esélyt adnak a játékosnak, méltók az embertelen irányítási körülményekhez. Ugyanis amellett, hogy egy sajkában ide-oda evezgetve kell pontosan ívelt lövéseket leadnunk, olyan feladatokat kapunk, mint egyetlen jól körülbástyázott, és halálos csapdákkal körülvett kőcsoport tízszeri eltalálása, vagy bizonyos számú célpont kilövése igen szűkre szabott időn belül. A másik egyszemélyes játékmód („tournament") már egy fokkal élvezhetőbb, viszont abban gyakorlatilag csak a dicsőségtáblára való felkerülésért próbálkozhatunk tíz különböző versenyszámban, amelyek kellően fantáziátlanok ahhoz,

1993 › BUST-A-MOVE



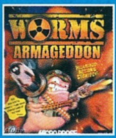
Először SNES-re és egyéb konzolokra jelent meg, majd később PC-re is kijött. Nem vitás, hogy ilyen játékok is kellenek: remek kis pihentető meccseket lehet vele nyomni két ordas nagy Quake-parti között.

1996 › WORMS

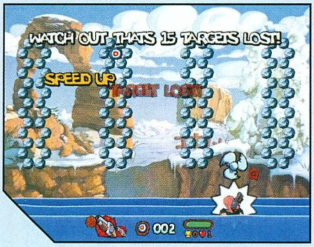


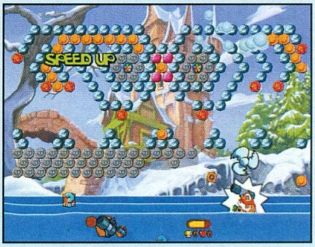
A program, amely Reinforcements nevű kiegészítőjével együtt korszerűsítette és forradalmasította a C64-es Artillery Duelt és a PC-s Scorch-ot, s ezzel a korábban csak unalmas fél percekre tartogatott műfajt egy csapásra a komoly játékok közé emelte.

1999 › WORMS ARMAGEDDON



A Worms-játékok csúcsa. A legjobb újdonságokkal és ennek köszönhetően a legélvezetesebb játékmenettel büszkélkedhet, nem csoda, hogy a két évvel később megjelent Worms World Party már nem nagyon tett hozzá semmit.





hogy öt perc után elfelejtsük őket. Az igazán nagy fun persze a multiplayer féregirtás lenne, de ezt a sportot most már csak ketten űzhetjük, ráadásul csak egy gépen, szóval a készítők szépen elfelejtettek olyan technikai vívmányokat, mint az Internet vagy a soros kábel. Az egymás elleni játékmódok többsége egyébként is kiábrándító, de még mindig ezek a program legszórakoztatóbb villanásai (nem utolsósorban azért, mert átlőhetünk a másik térfelére). A gép ellen azonban inkább ne próbáljunk deathmatch-elni, mert szegény AI tényleg egy giliszta IQ-ját hozza: nem ügyel a körülményekre (növekedő vízszint, felvehető extrák stb.), és minden játékmódban ugyanúgy gondolkodik.

Minden rosszban... Talán az eddigiekből kiderült, hogy a Worms Blast alapjaiban van elbaltázva, úgyhogy innentől kezdve menthetetlen az egész. A tisztesség azonban úgy kívánja, hogy a részletekről is szót ejtsek, már csak azért is, mert a Team 17 e téren nagyjából jó irányba indult el. Példának okáért kellemes poén, hogy az előző Wormsökből ismert lények választható karakterekként szerepelnek. A szériatartozék kukacok mellett így felbukkan Chuck galamb, Ethel, az öregasszony, Calvin, a szuperbirka és Stavros, a bűzborz. Elvileg mindegyiknek megvan a maga előnye és hátránya, ami mindenekelőtt az evezési és célratartási sebességben mutatkozna meg, de nem mutatkozik, mert ezek a különbségek igen kicsik, és a játék a kezdőknek ajánlott Boggy B kukacot irányítva is dög nehéz. Szintén jópofa, bár hasonló módon félresikerült játékelem a fegyverlista. A bazooka mellett az időzített gránát, a több követ kirobbantó dinamit, a mindig egyenes vonalban lövő shotgun, valamint az útjából mindent elpucoló lézerfegyver akadhat a karakter kezébe. Ez a lajstrom kezdetnek nem rossz, de én hiányoltam belőle azokat az igazán eredeti, ízig-vérig Wormsös fegyvereket, mint amilyen a betonszamár vagy a robbanó nyanya volt az előző részekben. A ládák viszont megmaradtak, bár ezeket csak multiplayer játékban szórja két kézzel a program. Az említett tápos fegyverek mellett a ládákban találhatunk még néhány igazán méretes gonoszságot (víziakna, piranha-raj és még vagy 20 különböző huncut tréfa), amelyekkel az ellenfélnek tehetünk keresztbe. Végül, említést érdemelnek a különleges kövek, amelyekből a Worms Blast három darab unalomig ismertet képes felmutatni, úgymint: szivárványszínű kő (ha valamelyik szomszédját találat éri, ő is eltűnik), színtelen kő (két lövés kell a lebontásához) és gumikő (tovább pattan rajta a lövedék). Ennyi. Többet, ha megfeszítenek sem tudok felhozni a program ötletei közül.

Féregrágta játék. A kivitelezés talán még megmenthetné a Worms Blastot, de nem teszi. A grafika a Wormsökben amúgy is inkább cuki szokott lenni, mint jó – most is hasonló színvonalon mozog, sőt, talán egy picivel rondább a szokásosnál. A zene és a hang minősége viszont minden kétséget kizáróan kisgazdapárti mélységekbe zuhant: az előző részek zenésze, Bjorn Lynne szerény véleményem szerint pályája mélypontját produkálta, a választható hangminták pedig egyszerűen megszűntek létezni, így a Worms Blastban egy kukac sem fogja szép magyarsággal azt mondani, hogy „anyám!"
Mielőtt azonban valaki félreértene a nagy fikázásban: nem azért szidom a játékot, mert a készítők nem az eddigi Wormsök műfajában alkottak. (Nincsenek illúzióim: kezdetben vala az ötletes Worms, majd a zseniális Worms 2, a kiforrott Worms Armageddon, végül a rókabőr-szagú Worms World Party – innentől kezdve komoly technológiai fejlődés nélkül nincs tovább út.) A szomorú helyzet sajnos az, hogy a Worms Blast önálló Bust-A-Move klónként siralmas, és a készítők rajzolt csoportképét nézegetve el nem tudja képzelni az emberfia, hogy mi a bánatot dolgozott ennyi arc egy ilyen összecsapott terméken. Ezzel a programmal játszani ugyanis – Ford Fairlane szavaival élve – olyan, mint sajtreszelővel azt a bizonyos intim tevékenységet végezni: enyhén kellemes, de inkább fájdalmas. Egy tipikusan az ötperces kikapcsolódásra és családi szórakozásra szánt stílusban nem lehet ilyen ötlettelen és taszítóan nehéz produktumot alkotni (nem véletlenül adott rá a szigorúságáról híres német PC Games 16%-ot). Létezik hardcore quaker, hardcore stratéga, de olyan nincs, hogy „hardcore bust-a-mover" – márpedig ez a játék ennek a nem létező célcsoportnak készült. Ezért még kipróbálásra sem ajánlom a Worms Blastot, mert eddig ez a program az év csalódása, különösen kukac-rajongók számára. Ők inkább bízzanak abban, hogy egyszer talán mégis elkészül a Worms 3D – a Team 17 csak azzal tudná magáról lemosni ezt a szégyenfoltot.

Stöki
stoki@vogel.hu

54%

grafika	15/25
zene/hang	7/15
játékélmény	22/40
kategórián belül	8/15
összhatás	2/5

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII350, 64MB RAM, 110MB HDD

ARÉNA

Worms	85%
Bust-A-Move	82%
Worms Armageddon	92%

WARLORDS BATTLECRY II

Fejlesztő: SSG **Kiadó:** Ubi Soft **Web:** www.ubisoft.com

Kuncogó tündérek tüzes nyilai a háború nyomait perzselik az üde zöld vidék füvébe, a holtak testében veszélyes mérges pókok petéi rejlenek, miközben a csontváz hordák vezérére minden energiájával arra koncentrál, hogy a maga oldalára térítse a közeli templom sárkányait. Egy átlagos nap képei Etheriából, ahol csaknem hetven tartomány várja, hogy eljöjjön a hős, aki képes egyesíteni a birodalmat, s elhozza a békét...

E hős természetesen remélhetőleg te leszel, feltéve hogy felvállalod a Warlords Battlecry II hadjáratának kihívását.

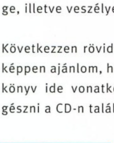
Kalandokkal teli órák és hajnalokig húzódó ütközetek után jelentek Etheria frontjáról tudósítva benneteket arról, hogy a Strategic Studies Group a Warlords Battlecry nevéhez méltó, új fejezetet nyitott e program történelmében, s jó úton halad afelé, hogy címét a legendás programsorozatok körébe emelje.

Átgondolt fantasy világ. Etheria birodalmát tizenkét nép képviselői népesítik be. Mindegyikük más és más, egyedi egységekkel, sajátos épületekkel, kultúrával és lehetőségekkel, a többiekhez képest itt-ott gyenge pontokkal, vagy éppen különös, értékes tulajdonságokkal.

Természetesen nem csak a népek, vezetőik is egyediek; harcosok, gyógyítók, bérgyilkosok, sámánok, dalnokok, tolvajok, kereskedők... más és más előnyökkel és hátrányokkal. Sokszínű, érdekes világ ez, minden titkát megismerni igazi, hosszú távú kihívás.

Fajok. Nem csak a kampány elején lesz alkalom néped megválasztására, hanem hódításaid során lehetőséged lesz majd arra is, hogy az elfoglalt területeken élő fajok egységeit vezesd. Érdemes hát tudni az egyes típusokban rejlő lehetőségeket (no és ismerni az aktuális ellenfél gyenge, illetve veszélyesen erős pontjait).

Következzen rövid összefoglaló tehát, de mindenképpen ajánlom, hogy alaposan nézzétek át a kézikönyv ide vonatkozó részét, és érdemes átböngészni a CD-n található táblázatokat is.



BARBÁROK – a hagyományoknak megfelelően ádáz, erős, harcos nép, gyors és profi támadókkal. Páncélzatuk kezdetleges, ezért erősségük a gyorsaságban rejlik, ami vonatkozik egységeik termelésére is (érdemes több tábort is létrehozni). Reaver egységük tripla sebzést visz be a méretes ellenfeleknek, de mindent összevetve nem túl erős nép.

Elsődleges nyersanyaguk a fém és a kő. Egyedi combat skill módosítójuk: éjszaka -1.

DÉMONOK – lassan kiépülő településeiket veszélyes repülő lények népesítik be, akik több lényt idézhetnek, sőt portált nyithatnak az alsóbb síkok démonjainak is. A megölt ellenfelek lelkéből mannát nyerhetnek!

Nyersanyag-szükségletüket tekintve nincs elsődleges, mindenre szükségük van! Egyedi combat skill módosítójuk: esőben +1.

EMBEREK – szokás szerint átlagos képességekkel rendelkeznek, nincsenek igazán kiemelkedő tulajdonságaik. Gyalogságuk, lovasságuk és íjászaik is erősek, főleg ha megejtjük a megfelelő fejlesztéseket. Már a 4. szintű kastélynál képezhetnek generálisokat!

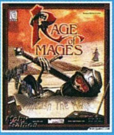
Hangsúlyosan a fémre van szükségük, valamint aranyra és kőre. Egyedi combat skill módosítójuk: éjszaka -1.

ERDEI TÜNDÉK – a személyes kedvenceim. Gyorsak, jó felderítők, íjászaik páratlanok és képességeik jól fejleszthetők, treantjaik pedig egyenesen imádni valók (szívósak, nagyot

1995 › WARCRAFT

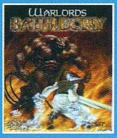
A műfaj nagy klasszikusa, legalábbis a fantasy RTS kategóriában. Még nyoma sincs szerepjáték próbálkozásnak, egyszerű és nagyszerű pörgős stratégia a javából. Rendkívüli sikereket ért el, és alig vártuk a folytatásokat, ami remélhetőleg idén végre valóban elér a 3. részhez.

1998 › RAGE OF MAGES



Szintén érdekes orosz próbálkozás egy hősközpontú RPG-stratégia keverékre. Itt a középpontban egyértelműen és kizárólag a karaktered állt, így rendkívül hangsúlyos szerepet kapott felszerelése. 50 féle ellenfél, 25 küldetés, 5 mágiaszféra, multiplayer módban akár 16 játékos. Hú, ez akkor nagyon jó kis játék volt. :)

2000 › WARLORDS BATTLECRY



A Warlords játékok első valósidejű stratégiája. A kampányokban a jó illetve a rossz oldalán harcolhattunk, s már ekkor megjelentek a hősök, akik kísérték seregeinket küldetésről küldetésre.) faj, 8 hőstípus (16 specializálódási lehetőséggel), 10 győzelmi mód, több mint 70 varázslat, multiplayer módban 4 játékos. Már akkor is mocorgott benne valami, de a WBC mégsem hagyott maradandó nyomot az RTS történelemben.

csapnak, varázsolnak, és az ősi fajta pusztulásakor két makkegészséges treanttá válik!). A whispeket egyesítve bónusz kristály nyerhető! Érdemes kifejleszteni maximumra a regenerációt, s ha van rá idő a győzelem előtt, akkor a healing orbbal az összes egységünk gyógyítására is lehetőség lesz!
Nyersanyag-szükségletük elsődlegesen: arany és kristály. Egyedi combat skill módosítójuk: derült időben +1.

ÉLŐHOLTAK – a hagyományos úton nem sok egységtípust állítanak elő, a fejlettebbek az alacsonyabb szintűekből alakulhatnak át. Lassúak, ám erősek, ráadásul a pszichés támadások, mérgek és fertőzések nem hatnak rájuk. Csapataik nappal nem regenerálódnak, viszont tanulhatnak életerőszívást, sőt, egyes egységeik tapasztalati pontot is szívhatnak!
Hangsúlyosan a fémre és kristályra van szükségük. Egyedi combat skill módosítójuk: éjszaka +2, esőben +1.

FEY – új, különleges erdei nép, jórészt tündérekkel az élen. Apró egységekből álló seregük fizikálisan gyenge, ám mivel nagy részük repül, és mágikus támadással is rendelkezik, hordákban gyors, halálos ellenfél. Célirányos fejlesztésekkel magas xp bónuszt szerezhetnek.
Nyersanyag-szükségletük elsődlegesen a kristály. Egyedi combat skill módosítójuk: derült időben +1.

MINOTAURUSZOK – érdekes nép, a legkevesebb, ám legjobban fejleszthető egységekkel rendelkezik. Felturbózva veszélyesen erősek, szívósak. Sámánjaikra érdemes odafigyelni! Érdekesség, hogy legtöbb egységük befalhatja a területen kószáló vagy általuk tenyésztett birkákat, s ennek hatására gyógyulhat. A baziliszkusz támadóit kővé változtathatja!
Elsődleges nyersanyaguk a fém és a kő. Egyedi combat skill módosítójuk: nincs.

ORKOK – rengeteg egységükkel igen vonzó népcsoportot alkotnak, s kifejleszthető képességük, hogy ellenálljanak a lövedékeknek, amire nagy szükség van, mert a légi támadásokkal szemben meglehetősen védtelenek. Trolljaik birkákkal bombázhatják ellenfeleiket!
Elsődleges nyersanyaguk a kő, s némi fém sem árt. Egyedi combat skill módosítójuk: +2 éjszaka.

SÖTÉTELFEK – ahogy a nagy könyvben meg van írva: gyorsak, halálosak, kiváló mágusaik vannak, cserébe fizikumuk gyenge. Sajátos áldozatukkal démont idézhetnek meg, pókkirálynőjük petéket rak a holttestekbe, bérgyilkosuk mérgez, sőt azonnali halálos sebzést is okozhat. Érdekes nép, veszélyes ellenfél.
Nyersanyag-szükségletük elsődlegesen: kő és kristály. Egyedi combat skill módosítójuk: éjszaka +1.

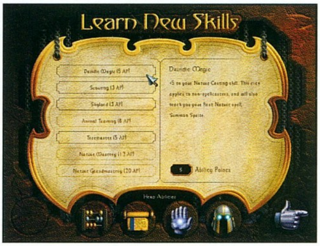
SÖTÉTTÖRPÉK – gólemek, mesteremberek és félelmetes ostromgépek alkotják erősségüket. Védelmük rendkívül erős, bányászatuk mérnökeikkel rendkívül tempós, sőt bronz gólemeik a megsemmisített épületekből is nyerhetnek nyersanyagot. Tapasztalataim szerint ellenfélként mégsem voltak veszélyesek.
Nyersanyag-szükségletük elsődlegesen: arany. Egyedi combat skill módosítójuk: esőben -1.

TÖRPÉK – szívósak, ellenállnak a mágiának, és kiemelkedően gyorsan építik meg masszív épületeiket. Védekezésben verhetetlenek, s ostromgépeikre feltétlenül oda kell figyelni. Egyes egységeikre nem hatnak az íjászok lövedékei, és gyalogságuk az elfeknek háromszoros sebzést visz be!
Nyersanyag-szükségletük elsődlegesen: arany, fém és kő. Egyedi combat skill módosítójuk: esőben -1.

TÜNDÉK – gyorsak, intelligensek, profi felderítők, kiváló íjászaik vannak, ám fizikumuk gyenge. Lovasságuk páratlan, unikornisaikkal gyógyíthatják egységeiket, és sárkányok ellen speciálisan képzett lovagokat toborozhatnak.
Nyersanyag-szükségletük elsődlegesen: fém és kristály. Egyedi combat skill módosítójuk: nappal +1.

Érdekesség! A játékban minden faj egysége és hőse férfi, kivéve az elfeket, akiket hölgyek képviselnek.

Hősök. Etheria meghódítására rendkívül sokféle hőst indíthatsz. A kezdőkarakter kiválasztása nem nagy mértékben befolyásolja a játékmenetet, hiszen tulajdonságait fejlődése során a kedvedre fejlesztheted. Így a fajoktól függő alapstatisztikák (ügyesség, erő, karizma és intelligencia) értéke nem végzetesen meghatározó, bár vannak bizonyos megkötések. A hős 2. szinten választhat szakmát (harcos, varázsló, tolvaj, pap), majd a következő szinten tovább specializálódhat (néhány példa a 20 lehetőségből: bárd, kereskedő, sámán, druida, kósza, idéző). Érdemes tanulmányozni azért a dokumentumok közt azt a táblázatot, amelyik megadja, hogy adott fajú hőssel milyen combat skill módosítót kapunk az egyes népek egységeinek vezetésekor (természetesen mindegyikük bónuszt kap, ha saját népét vezeti, és például az erdei elf vezér pluszt kap a nemes tündék és a fey faj élén, ám mindkét törpetípussal hadilábon áll).



A fejlődő hős összesen tíz képezettségben gyarapíthatja tudását, így valóban olyan irányba fejleszthetjük, ahogy mi szeretnénk. A szintlépéskor kapott képességpontokat bizony nagyon ügyesen kell beosztani, hiszen ezekből kell kigazdálkodnunk a specializálódott karakter egyedi képességeit, az alapértékek növekedését és az egyéb képességek megfelelő alakulását is.

Egyedi feltételek. A hadjárat módban lehetőség van arra, hogy a profik a normál mód helyett különleges feltételekkel haladjanak küldetésről küldetésre. A három fokozatban a különféle arányú XP bónusszal szemben (dupla, 150%, 125%) a hős további fejlődése a tét (végleges halál, szintmegtartás, a bónusz csak akkor jár, ha a karakter túléli a csatát). Az Ironman mód a legnehezebb, s bizony már most sopánkodnak a fórumokon a hősüket vesztett játékosok (ugyanis ha a hős meghal, véglegesen törlődik, a hadjáratnak vége). De valamit valamiért...

AI. Ha már valaki nehezíteni akarja a játékot, fokozhatja ezt még a számítógép vezérelte ellenfelek intelligenciájának megválasztásával is (ennek hat szintje is van!).

Küldetésről küldetésre. Természetesen az átgondolt fantasy világ mit sem érne a jól kitalált stratégiai elemek és a kiegyensúlyozottság nélkül. Egyszerűen fantasztikus volt küldetésről küldetésre ízlelgetni a program finomságait! Már mindjárt a kezdetek kezdetén, mikor megkezdjük hódításainkat, megnézhetjük, hogy az adott terület meghódítása mennyi „zsákmányt" jelent, és/vagy milyen egyéb bónuszokat adhat. Ezenkívül rendelkezünk valamennyi ponttal, amelyekből gazdálkodva (előző küldetésekből áthozott) tapasztalt egységeket vagy éppen csatlakozni kívánó zsoldosokat vihetünk az adott területre.

Amint megérkezünk, érdemes menteni, ha úgy látjuk, hogy helyzetünk stabil (van, hogy hősünk azonnal ostrom alatt áll). A játékállás mentésről jó tudni, hogy hősönként csak egy van, ezért óvatosan kell bánni vele.

Az adott táj felfedezése előtt általában első feladat biztosítani a nyersanyagellátást (ezt a hősök a bányák konvertálásával érik el). A termelés automatikus lesz, de munkások segítségével fokozható is. Ezután következik a központi épület létrehozása (ha már generálisunk is van, akkor mindez párhuzamosan is történhet), majd az egységek termelése, fejlesztések, szintemelések stb. A program sok segítséget ad, így minden egyértelmű lesz. Egységeinknek rendkívül sokféle alapparancsot adhatunk (pl. passzív földi egység, támadó, felderítő, adott célpont őrzője, 25% hp-nál meneküljön, mindenkinek nekimenjen stb.). Külön érdekesség, hogy ezeket a parancsokat kiadhatjuk az egységeket termelő épületnek is, így az onnan kikerülő alakulatok mindegyike az általunk megadott beállítottság szerint cselekszik. Ez nagyon hasznos, ha például hősünk csatába vonul, és pl. guardian módban őt védeni küldünk mindenkit, aki él és mozog. És ez persze csak egy lehetőség. :)

Az egységek lehetőségeinek kifejlesztése és kihasználása mellett használd ki a hősöd képességeit, hiszen több varázslatosztályban jeleskedhet, és ha biztosítod mannája megfelelő arányú növekedését, a mágia segítségével a vesztett csata végkimenetelét is megváltoztathatod. Ennek aprólékos kitárgyalására itt most nincs hely, a játék korongján megtalálod ezt is részletesen (még ők sem tették be a kézikönyvbe, annyira sok).

Ugyan van a játékban nyolcféle formáció is a csapatok számára, ezeknek azonban nem láttam sok hasznát.

Érdekes színfoltot jelentenek a titánok. Minden népnek van ugyanis egy titánja, akit rendkívül sok nyersanyagért és türelemért cserébe kifejleszthet (nem minden pályán engedélyezett). Ezek a nagy erejű, különleges lények óriási hatalmat birtokolnak, esetleges pusztulásuk azonban valóságos természeti katasztrófa. Általában mire megengedheted magadnak őket, már csak saját örömödre tombolnak, bár skirmish módban van titánok harca opció is.

Pár szót gyorsan még sereged korlátjairól. Egységeid maximális száma függ a palotád szintjétől (ettől függ a raktározható nyersanyagok száma is), az egyéb épületek számától, és a hősöd parancsnoki képességeitől is. Ha eléred a limitet, lehetőséged van a felesleges csapatok likvidálására is (ilyenkor figyelj oda a tapasztalati pontjaikra is, mielőtt kiválasztod az áldozatot).

Az épületekről nem akarok részletesen szólni, mert az emelkedő szintű palota kínálata azonnal áttekinthető a játékon belül. Érdemes a táblázatokban megnézni az adott nép lehetőségeit, és ha a nyers-

STRATEGIC STUDIES GROUP

A Warlords Battlecry II fejlesztőcsapata komoly múltra tekint vissza, hiszen már az 1982-es megalakulásukat követő évben piacra dobták első munkájukat, a Reach for the Starst. (Az igen népszerű újjátékot egyébként még most is ki lehet próbálni, méghozzá felújított változatban.) A következő fejlesztések már mind a stratégia jegyében zajlottak, így jelent meg szép sorban a Carriers at War és az American Civil War sorozat, majd 1990-ben a körökre osztott stratégiát képviselő Warlords I, amelyik szintén több részt tudhat magáénak (jelenleg is fejlesztik a IV-et). A Warlords Battlecry 2000 júniusában érkezett a piacra, és már akkor rengeteg ötletet valósítottak meg benne, melyek véleményem szerint most, a WBC 2-ben forrtak ki igazán. Csak így tovább fiúk!

anyag korlátozott, akkor az erősségüket adó dolgokra koncentrálni.

A teljes képhez hozzá tartozik, hogy külön menüben találunk védelmi építményeket is (tornyok, falak, sáncok), melyeket hasznos lehet felhúzni, csak mivel külön ikonnál vannak, könnyű megfeledkezni róluk.

A WBC2 taktikai erőssége a sérült vagy éppen ostromolt épületek javítása, mert választhatjuk a lassú vagy a gyors felújítást is. És bár az utóbbi jóval költségesebb, sokszor megéri, hiszen egyszerűen nem tudják lerombolni, főleg ha a mentősereg is időben odaér. A munkálatokat végzők itt nem jelennek meg, így azokat nem lehet elpusztítani, s ezzel megakadályozni a helyreállítást!

Egyes területeken (pályákon) feltűnhetnek templomok is. Ezeket a saját oldalunkra állítva erős szövetségeseket szerezhetünk, de sajnos nagyon borsos költségért, ráadásul általában a szent helyet őrizni is kell (viszont jó csalétek lehet).

Küldetés a küldetésben. Szinte minden területen találhatunk mauzóleumokat vagy szentélyeket, ahol hőseid feladatokat kaphatnak. Nem eredeti ötlet, ám ettől függetlenül remek, hiszen több száz lehetőséget kínálnak. A felvállalt küldetésért mindig jutalom jár (nyersanyag, varázstárgy stb.), ám sokszor adott, meglehetősen rövid idő alatt kell teljesíteni a feladatot (pl. hős elpusztítása, x épület megsemmisítése). Nagyon jópofák a találós kérdések, melyeknek megfejtéséhez csak annyi tippet adok, hogy nem feltétlenül a fantasy világon belül kell keresni a megoldásokat!

Hú, majdnem elfelejtettem szót ejteni a tárgyakról! A hőseid mágikus holmikat is szerezhetnek, melyek természetesen varázslattal bírnak, így különböző bónuszokhoz juttatják viselőiket. Néhányat még a zsákodban is tárolhatsz, így a helyzetnek megfelelően cserélheted le őket. A rendszer leginkább a Heroes sorozatban megszokotthoz hasonlít.

Multiplayer és skirmish. Bár cikkemben főleg a hadjárat módnak szenteltem figyelmet, nem szabad elfelejteni, hogy a WBC2-ben lehetőség van egyedi kihívások választására is, valamint multiplayer játékokra hálózaton vagy akár interneten keresztül is. Bevallom, olyan szinten feledkeztem bele a hadjáratba, hogy ezeket csak átfutottam. A skirmish módról jó tudni, hogy ha olyan hőssel vágsz bele, aki a kampányban is küzd, sőt esetleg éppen egy adott terület meghódításán munkálkodik, az elveszti az adott játékállás folytatásának lehetőségét, mert karakterenként csak egy savegame lehetőség van!

A multiplayer és a skirmish módban is rendkívüli részletességgel megválaszthatók az egyes küldetések opciói, a győzelem feltételei stb. Érdekes lehetőség az ideiglenes hős választása, aki akár 50. szintű is lehet (ekkor egyben megkapod az elért képességpontokat, melyeket szétoszthatsz). Szerintem ezt is akkor lehet igazán kiélvezni, ha már van magas szintű, „egyszerű" karakterrel tapasztalatunk... Persze, ehhez idő kell, méghozzá nem is kevés.

Hasznos még tudni, hogy a diplomácia opció csak a multiplayer játékokban működik, hadjárat módban tehát nem érdemes vele próbálkozni.

Pályaszerkesztő. Néhány órát szenteltem a program e lehetőségének is, és mondhatom, a fejlesztők e téren is alapos munkát végeztek. Ez természetes is, hiszen a komplett rendszert átadják a játékosoknak, így azok a hadjárattal, illetve a szóló küldetésekkel vetekedő pályákat készíthetnek maguknak és egymásnak. A szinte végletekig menő részletesség feltételezi az egyes fajok és egységek ismeretét, ezért mindenképpen szükséges rengeteget játszani, mielőtt valaki ilyesmibe vágná a fejszéjét. A tapasztalat után azonban maga a pályaszerkesztő már könnyen kezelhető, jól áttekinthető.

Summa. Kicsit merésznek tűnt számomra fantasy stratégiát piacra dobni nem sokkal a WarCraft III megjelenése előtt (bár igaz, hogy sosem lehet tudni, hogy a Blizzard programok mikor is jelennek meg végül), s bevallom, óvakodva kezdtem neki az első küldetéseknek, hiszen már láttam a WC3 béta verzióját, s nem hittem, hogy a közeljövőben megjelenik valami, ami megközelítheti annak színvonalát akár játékélményben, akár látványvilágban. Persze korai lenne a még meg sem jelent vetélytársat mércének tekinteni, de már nem lehet figyelmen kívül hagyni sem...

A WBC 2-ben minden tekintetben kellemesen csalódtam, fantasztikus munka, mely alkalmas arra, hogy akár hónapokra lekösse a játékosokat. Talán a grafika az egyetlen, amely már 2002-ben kicsit szegényesnek számít, de ha elkezdünk a programmal játszani, bizony pillanatokon belül elsikkad a felszín, és olyan fergeteges hangulatban és játékélményben lesz részünk, hogy észre sem vesszük, hogy már órák (napok) óta a gép előtt ülünk, s létezik a valós világ is. Ráadásul az SSG megvalósította azt, ami a WC3-ból végül kimarad, itt ugyanis van szerepjáték a stratégiában. Még azzal sincs gond, hogy a program valósidejű, mert a játék sebességének megválasztásával oly lassúvá tehetjük, hogy kényelmesen megfontolhatjuk teendőinket, sőt, parancsainkat akár a pillanat állj módban is kiadhatjuk. Így aztán a körökre osztott stratégiák kedvelői is nekivághatnak (bár gondolom, ők most inkább a Heroes IV-et nyúzzák egy ideig).

Különösen tetszett az éjszakák és nappalok, valamint az időjárási viszonyok kihatása az egyes fajokra. Szerencsémre csontváz-sereggel az éjszakai viharban még nem találkoztam. :)

Minden stratégának ajánlom ezt a gyöngyszemet, sőt azoknak a szerepjátékosoknak is, akik nem idegenkednek a taktikai küzdelmektől.

Lily
lily@vogel.hu

89%

grafika	20/25
zene/hang	14/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép [javítás] demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII350, 64MB RAM, 850MB HDD

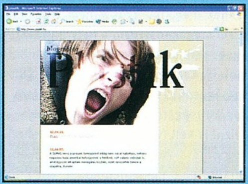
ARÉNA

Warcraft II	88%
Rage of Mages	80%

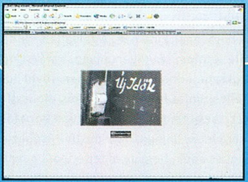
WEBLAPÁT

Hello mindenkinek! Ez alkalommal egy immáron már négy éve terjedő webes létformával szeretnélek megismertetni benneteket, a blog kultúrával. Blog? Mi az, hogy blog? Nos, a szóban forgó fogalom egyáltalán nem új. A műfaj az Egyesült Államokban született néhány éve, idehaza viszont csak az Y2K rémhíreinek elcsitulása óta terjed hiperlink sebességgel webszerte. A szó az angol „weblog" trükkösen rövidített változata, melyet 1997-ben talált ki egy Jorn Barger nevű illető, hogy nevén lehessen nevezni azokat az oldalakat, amelyeken az ember semmi egyebet nem talál, mint rövid, 2-3 mondatos feljegyzéseket, bejegyzéseket, vagy hozzászólásokat, felvitel ideje szerinti sorrendben (általában), egyfajta naplószerű képződményt alkotva ezzel a tisztelt webközönségnek. De mégis, miről szólnak ezek az oldalak? Egyszerű: mindenről. Mindarról, amit a site tulajdonosa, más néven a blogger, kifejezésre óhajt juttatni: a saját gondolatait a világról, pillanatképek az életéből, mindarról, amit gondol, érez és tapasztal. Legyen meghökkentő, sokkoló, fájdalmasan netes újmagyar, lehetőleg mindez egyszerre. Ha azt veszed észre magadon, hogy már öt perce csak két mondatot bűvölsz a szemeddel a képernyő előtt (és még mindig nem érted), jó helyen jársz. Korlátok nélküli önkifejezés vagy véleménynyilvánítás, gégepöccintés a médiának, a kissé már megrozsdásodott, túlkoros kamaszok mindenkinek odacsapnak. És hogy miért érdemes blog site-ok után keresgélni? Ez is egyszerű: némelyikük felettébb szórakoztató tud lenni. Ezt csak akkor fogjuk megtapasztalni, ha elolvasunk néhány posztot egy-egy ilyen helyről, utána garantáltan mindenki saját blog site-ot akar majd indítani, de hé, csak lassan a testtel! Előbb nézzünk körül...

...hogy mi a helyzet a magyar vonalon, lássunk egy-két élő példát is. Az egyik legidősebb, a **www.technocol.hu** archívuma már olyan nagy, hogy a bloggerek külön kereső engine-t készítettek a site-hoz. Bloggerek, merthogy több is akad belőlük. A bevezetőben nem említettem, de vegye mindenki természetesnek, hogy bizony a legtöbb blog oldal olvasása 18-20 év alattiaknak nem ajánlott (nem tiltott, persze), mondjuk úgy, hogy „a nyugalom megzavarására alkalmas képi és hangi jelenetek fordulhatnak elő". Nos, ez a blogokra hatványozottan érvényes. Ez alól a technocol sem kivétel, sőt meglehetősen az élen jár a nyugalom megzavarásában, nagy hatásfokkal sokkolja a kezdő blog olvasót. Apropó, bloggerek. Néha egészen félelmetes, milyen nickneveket használ a legújabb digitális nemzedék. Nézzük még egy kicsit a technocolt. Az őszintének tűnő bejegyzések mellett igen nagy a képi anyag is, azonban ismét felhívom a figyelmet, hogy értelmes dolgokat ne nagyon várjunk, vagy bejön valakinek az, amit ezek az arcok nyomatnak, vagy nem. Látható a site-on, hogy igen sok linket vonultat fel a bal oldalán, a legtöbbjük további blog lapokra vezet, és ez visszafele is igaz, már rég kiépült a magyar blogring (**www.napfolt.hu/personal/tjp/ring**), ha tehát tetszik a dolog, nagyon sok böngésznivalót találunk magunknak.



Egyik személyes kedvencem a **www.plastik.hu**. Két dolog miatt kedvelem: Blogoláshoz méltó a design (nincs túlbonyolítva), és a bejegyzések rendkívül szórakoztatók. Sokan azt mondják, ez a site indította be hazánkban az őrületet, a gazdája az index.hu-ról is jól ismert Angelday. Őszintén szólva nem tudom, kinek van igaza, de a web magyar fórumainak háborús övezeteiben minden bizonnyal rábukkanhatunk az igazságra. A kezdeti időkben a site akkora népszerűségnek örvendett, hogy elkészült az anti oldal is hozzá, a hamisítatlan plastik paródia, itt: **www.extra.hu/plastik2**. Az igazi őrület beindulása talán ennek a két helynek köszönhető. A plastikról lelhetünk rá a következő linkre: **www.movabletype.org**, ez kifejezetten bloggerek részére készült csöppnyi infrastruktúra, magyarán igen nagy segítség ahhoz, ha saját blog site elindítására adnánk a fejünket. Mindez néhány webszerveren futtatható script formájában letölthető, saját használatra ingyenes. A kezdeti időkben még elment az, amikor a bloggerek kézzel frissítették minden egyes alkalommal a html lapjaikat, ma azonban ez többnyire a szerencsétlenkedés kategóriájába tartozik. Mindenhol a dinamizmus a nyerő, az automatizált frissítő mechanizmus kiharcolta létjogosultságát bloggeréknél is. Egy ilyen dinamikus website-architektúra kiépítéséhez ad segítséget a movabletype is. Persze nem egyszerű, szükségünk van saját bejáratú webszerverre, domain névre, valamint elégséges tudásra ahhoz, hogy a nagyüzemet beindíthassuk, ám még mindig nem kell elkeseredni, ha esetleg valamelyik hiányozna az előbbiek közül. A **www.blogger.com** minden támogatást megad a webes homelesseknek is: tárhely, saját „blog-engine" és segítséget adó dokumentáció.



Érdemes ránézni a **blog.carpenterdesign.hu** címen található site-ra is. A srácoknak nagyon jól megy, még saját rádióműsorral is rendelkeznek, melyet minden kedd este hallhatunk az egyik kereskedelmi rádióban. Blogkultúrában művelődni kívánkozóknak kötelező adás. Hogy melyik állomáson megy a műsor, az a site laza átböngészése után igen könnyen megfejthető.

Ajánlom mindenki figyelmébe még a következő blogokat: Roboblog (**www.ccfz.hu**), Razzlog (kemény, **www.razzia.hu**), Analog (merlin audio blogma, analog.hu), Wotan („egységes kohéziót alkotó, bonyolult rendszerbe foglalt betűk", **www.huninfo.hu/torzi/weblog.htm**), C4 (**extra.hu/cenegy**).

Jó blogolást!

Iwo

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

A játékot megkönnyítendő, üssük le a „Tab"-ot, majd az alábbi kódokkal újabb erőket sorakoztassunk fel:
Minden kód „nwc" karakterekkel kezdődik, tehát a Thoth kódhoz nwcToth szöveget kell beírni.

Ambrosia	Anyagok ingyen
GoSolo	Automatikus játék
Ares	Győzelem a csatában
Achilles	Csata elvesztése
Athena	További képesség
Thoth	Szint növelése
Isis	Varázslat tanulása
Hermes	Korlátlan mozgáspont
SacrificeToTheGods	Maximális szerencse
ImAGod	Cheat menü
CityOfTroy	Minden épület felépítése
Pan	Maximális morál
Sphinx	Térkép felfedése

A következő kódok valamilyen varázstárggyal vagy lénnyel gyarapítanak:
Hephaestus, EtTuBrute, Excalibur, Nibelungenlied, Tristram, Lancelot, StMichael, SevenLittleGuys, Merlin, Cronus, BlahBlah, Hades, UnderTheBridge, KingMinos, Xanthus, Fafnir, DoYouSmellBrownies, Fenrir, FixMyShoes, TheLast, Ra, Valkyries, Grendel, Poseidon.

FREEDOM FORCE

Keressük meg az INIT.PY nevű fájlt, majd NotePad segítségével írjuk bele a következőket:
import ff
ff.CON_ENABLE=1
Miután elmentettük, a játékban menjünk a Database képernyőre, ahol a shift+~ billentyűkombináció megnyit egy debug menüt. A következőket írhatjuk ide:
ff.Campaign_AddPrestige(xxx)A megadott értékkel növeli a prestige-t.

ff.God()	Isteni képesség
ff.Peace()	Az ellenség nem támad
ff.Mission_Win()	Küldetés megnyerése

STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

Indítsuk a játékot „-TestMode" paraméterrel parancssorból. Válasszuk a Test Only lehetőséget, hogy bármelyik szintet kipróbálhassuk.
Játék közben a Tactical display módban az alábbi billentyűzetkombinációkkal csalhatunk:

shift+G	Isteni lehetőségek
shift+K	A célt 25%-ban sebzi
shift+R	A jelenlegi célt javítja
shift+Q	Még 10 kvantumtorpedó

GHOST RECON: DESERT SIEGE

Játék közben a numerikus pad Enter billentyűjével lépjünk be a konzolba, majd ide jöhetnek a kódok:

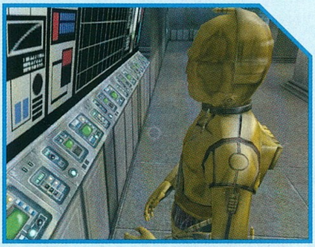
Superman v. TeamSuperman	Isteni képességek
Shadow v. TeamShadow	Láthatatlanság
ammo	Korlátlan lőszer
refill	Készlet feltöltése
autowin	Győzelem
chickenrun	A gránátok csirkévé válnak
run	Futás
rock	Az ellenség bázisainak megszerzése
extremepaintball	Paintball játékmód

JEDI OUTCAST

Játék közben a ~ karakter leütése után lehet megadni a kódot.

god	Isteni képességek
noclip	Által mennék én a falon...
notarget	Az ellen észre sem vesz
kill	Harakiri
give health	Kicsattanó egészség
give armor	Maximális védettség (armor)
give ammo	Lőszerfeltöltés
give all	Az utóbbi három együttesen
give force	Az erő veled van!
give inventory	Az összes tárgy
give batteries	Teli telepek
npc kill all	Az összes NPC legyilkolása
give weaponnum(fegyver száma)	A megadott számú fegyver megszerzése
map (szint név)	A megadott szint kiválasztása

Néhány szint neve:
kejim_post, artus_mine, artus_topside, yavin_temple, ns_streets, ns_starpad, bespin_platform, cairn_assembly, cairn_dock1, doom_detention, yavin_swamp, yavin_canyon, yavin_final, pit, ctf_imperial, ctf_yavin, duel_jedi, duel_carbon, ffa_deathstar, ffa_imperial, ffa_ns_streets, ffa_yavin



CARNIVORES: CITYSCAPE

A konzolhoz játék közben az F1 vagy a ~ billentyűket üssük le.

please god	Isteni képességek
please giveall	Minden tárgy
please killall	Minden ellen elpusztítása
please open	Minden ajtó kinyitása
please fly	Repülés
please invisible	Láthatatlanság

DRAGON THRONE: BATTLE OF RED CLIFFS.

Játék közben az Enter lenyomása után írhatjuk be a kódokat:

{levelup}	Szintlépés
{levelmax}	Legmagasabb szint
{ineedwood}	Fa
{ineedmeat}	Hús
{ineedrice}	Rizs
{ineedfood}	Élelem
{ineedwine}	Bor
{ineediron}	Vas
{ineedopenfog}	Teljes terület látható

VILÁGOK KALANDORAI

Ha az online szerepjáték (MMORPG) szóba kerül, a PC Gurut olvasó közönség emlékei közt valószínűleg rögtön az EverQuest, a Dark Ages vagy az Anarchy Online jelenik meg. Ezek a programok szerepjátékosok tízezreit hozták és hozzák lázba szerte a világon, azonban külföldiek, és bizony súlyos dollárokat kell leszurkolni (vagy átutalni), hogy az ingyenes 1 hónap után is játszhassunk velük.

A most induló cikksorozat célja, hogy bemutassuk, vajon Magyarországon milyen lehetőségei vannak a szerepjátszani vágyó, Internet hozzáféréssel rendelkező fiataloknak. Hazánkban az idén több online kaland és szerepjáték is megjelent (illetve meg fog jelenni a közeljövőben), a teljesség igénye nélkül következzék most róluk egy kis összefoglaló és rövid ismertető.

LARKINOR

Info: ingyenes, már működik
Honlap: larkinor.index.hu

A Larkinor tavaly, év végén indult útjára, az Index.hu portál támogatásában, egy 4 fős csapat munkájának gyümölcseként, akik nagy odafigyeléssel tervezték meg a játékot.
Egyszerű kis kalandozóval kezdjük a játékot Larkinor szigetén (a háttértörténetet mindenképpen megéri elolvasni), akinek a legnagyobb akadályt egy Vérszomjas moszkitóraj vagy egy Lúdtalpas százlábú jelenti, a Nyamvadt varázslótanoncról már nem is beszélve. Szörnyek tömkelegeit kell felaprítanunk, miközben egyre több pénzre, egyre jobb felszerelésre bukkanunk, mindezt pedig valamelyik játéktervező elvetemült ötletei fűszerezik, amelyeken tényleg nagyon jókat lehet kuncogni. Látszik, hogy remek fantáziával megáldott emberek tervezték a játékot, mert egyáltalán nem a szokványos feliratok és üzenetek fogadnak bennünket (erre utalnak a fenti elpusztítandó szörnyek nevei is). A kalandozás folyamán az igazi kihívást az egyre nehezedő küldetések jelentik, amelyektől az ember néha a haját tépi a felfedezés közben, és ezt pozitívan kell érteni.
Mielőtt a játék dicséretébe belekezdenék, nagy hiányosságot kell megemlítenem: egy mindent átfogó és sokkal átláthatóbb súgóra lenne szükség, mert a mostani csak ömlesztett és gyors leírásnak tűnik, ami nagyon jó a játék elkezdéséhez, de a későbbi játék folyamán nagyon sok és felesleges próbálkozást megkönnyítene, ha minden le lenne írva. No, de nem szeretném senkinek elvenni a kedvét a Larkinortól, mert a legnagyobb szépsége talán abban rejlik, hogy végre nem másokon átgázolva kell egyre jobbnak és jobbnak lenni, így elkerülve az állandó idegeskedést, mint pl. a Hódítóban, hanem önállóan játszva, a játékot és a világot felfedezve lehet szórakozni.
Összefoglalva: kellemes és hangulatos játék, sok felfedeznivalóval, gyakorlatilag végtelen játékidővel (mivel nincs karakterhalál, amennyiben életerőd vészesen lecsökken, automatikusan a házadban térsz magadhoz) és rengeteg „klikkelési" lehetőséggel.

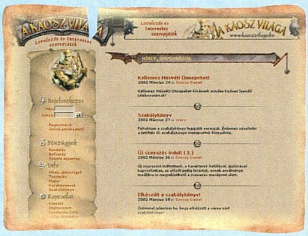
KALANDOK FÖLDJE

Info: ingyenes béta teszt 2002 májusában
Web: www.kalandokfoldje.hu

Bizonyára sokaknak ismerősen csengenek a Túlélők Földje vagy az Ősök Városa nevek, a Beholder Kft. már sok éve működő, több ezer játékost számláló levelezős-webes játékai.
A Kalandok Földje a cég új internetes játéka, amely egy klasszikus fantasy világban játszódik. Egy szörnyekkel, ősi labirintusokkal, misztikus építményekkel, városokkal teli szigeten kalandozhatsz karaktereddel, amelynek kasztját, faját kezdéskor te határozhatod meg. Már induláskor varázstárgyak és küldetések ezrei várják a felfedezni vágyókat, és a játék folyamatosan bővül a játékosok igényei alapján.
A győzelmekért, küldetések teljesítéséért járó fejlesztési pontokból a számodra legfontosabb szakértelmeket, tulajdonságok fejlesztheted. Párbajra hívhatod az elkalid szentély vagy az óriáserőd legendás uralkodóját, a megszerzett egyedi relikviákat pedig megtarthatod vagy elcserélheted más játékosokkal. A játékosok boldogulhatnak akár egyedül is, de mint minden többszemélyes játékban, ebben is a játék legjobb része a többiekkel való információcsere, a közös kalandok és felfedezések. Nagy hangsúlyt fektettünk arra, hogy a játékosok ne tehessék tönkre egymás játékát – „együtt játsszunk, ne egymás ellen."
A Kalandok Földje online, html alapú „Click & Play" játék, mindössze böngésző program szükséges hozzá.

KÁOSZ VILÁGA

Info: ingyenes béta teszt 2002 nyarán
Web: www.kaoszvilaga.hu



A Káosz Világa hatalmas szerepjáték, amelyben a központi számítógép segítségével akár több ezer játékos is együtt kalandozhat egy képzeletbeli világban. Ez a világ, a Káosz regényekből, Skandar Graun által sokak számára jól ismert Worluk világa, amelyhez már több száz regény és novella, valamint egy alaposan kidolgozott szerepjáték könyv is megjelent.
A Káosz Világán a játékosok heti egy alkalommal léphetnek karaktereikkel, amihez egy utasításlapot kell kitölteniük a szabálykönyvben leírt parancsok segítségével. Az utasításlapokat e-mailben kell elküldeni hozzájuk, és feldolgozás után ők is e-mailben küldik vissza az eredményként kapott html fájlt, amelyben a karakterek kalandjai összefüggő szövegként, novellaszerűen olvashatók.
A Káosz Világán számtalan lehetőség van a kalandozásra és a szerepjátékra, több ezer részletesen

kidolgozott szörny és tárgy vár felfedezésre, valamint a Káosz regények íróitól származó változatos kalandok és küldetések, amelyeket folyamatosan bővítnek majd, hogy a játék állandó kihívást nyújtson hosszú távon is.

A honlapon rengeteg információ áll a játékosok és az érdeklődők rendelkezésére. A játékot érintő fontosabb változásokról, fejlesztésekről szavazásokat írnak ki, fórumaikon és a levelezési listájukon rendszeresen válaszolnak a kérdésekre. Lehetőség van a szabálykönyv letöltésére is. Jelenleg a játék belső tesztelése folyik, de az éles indulás előtti nyilvános tesztelésen mindenkinek lehetősége lesz ingyen kipróbálnia és tesztelnie a játékot. Utána, várhatóan a nyár vége felé kezdődhet az éles játék.

EDRON

Info: ingyenes béta teszt 2002 nyarán
Web: member.rpg.hu/edron

Az alkotók célja nem kicsi: élő, önmagában is életszerűen viselkedő világot létrehozni, melynek neve Edron. A világ a játékossal, és nélküle is él: az idő, a napszakok, az évszakok változnak, az élőlények szaporodnak és meghalnak, ha eljön az ideje. Mindennek és mindenkinek megvan a célja, ami köré az életét vagy a létét szervezi – egyúttal bővíteni vagy cserélni is képes céljait, ha az jobban szolgálja az életben maradást.

Az interaktivitás is kiemelt fontosságú: a játékos érezze, hogy a realitás keretein belül szabad kezet kap, s a világ, amely körülötte él, a legkevésbé sem statikus, s nincs is védve tőle: ha hatalmában áll, kihatással lehet maga körül bármire – és az Edron is arcul csaphatja őt.

Az alkotók célja olyan univerzum létrehozása, melynek lényegét össze lehetne foglalni egyetlen, rendhagyóan értelmezett mondattal is: „színház az egész Világ" – az előre megírt forgatókönyveket pedig felejtsük el.

Ez a játék nem esztelen szórakozás: igényel bizonyos szintű komolyságot és fegyelmezettséget – pontosan úgy, mint minden igényesebb asztali szerepjáték is. Elvárják a kalandozótól a komoly játékot, azt, hogy beleélve magát saját karaktere életébe játsszon, mint ahogy pont ezt – és csak ezt! – támogatják az alkotók is. Ez nem több, mint amennyit bármelyik szerepjáték megkövetel.

Az Edront dark fantasy környezetbe helyezték, ám bele kívánták csempészni fűszer gyanánt heroikus fantasyt is. Ez borús, reménytelen világot szül, ahol csak elvétve lehet megkülönbözetni fehéret és feketét, jót és gonoszt. A Világ pusztulása felé tart, az élők bizalmatlanok és reményvesztettek, életükben központi szerepet kap az árulás, az önzés és a halál. Aki kitör ebből a körből, azt eltüntetik, de a játékosok megpróbálhatnak változtatni ezen.

Az esély kicsi, de adott...

A játék demó verziója 2-3 hónapon belül megjelenik, amely ingyenes területként fog funkcionálni a későbbiekben is. Ez teljesen kidolgozott, hegyektől körülvett településrendszer, amely alkalmat ad a játék és az alrendszerek megismeréséhez.

A tervek szerint a teljes játék még az idén megjelenik.

THRILLION KINCSEI

Info: ingyenes, megjelenés 2002. májusban
Web: www.rpg.hu/thrillion

A tervezése tavaly nyáron kezdődött el, és először idén februárban vált nyilvánossá az RPG.hu fejlesztésében megjelenő, Thrillion Kincsei nevet viselő ingyenes online kalandjáték, amelynek befejezése májusban várható.

A közönség eddig csupán egy hangulatos flash animációt láthatott a játékból, amelyet megtalálhattok az újsághoz mellékelt CD-n is, azonban most már screenshotokat is tudtunk mellékelni a cikkhez.

A program az Álmodók – a Szerepjátékosok Évkönyvének bevezető novellájának a címét viseli, és a minden ember képzeletében megbújó titkos álmokról, vágyakról szól.

A kalandok során a karakterek a szinte elérhetetlen, isteni város, Thrillion kincsei után kutatnak majd. A mesebeli kincsek eléréséhez nehéz és rögös utat kell bejárni, de különböző választások teszik majd színessé a játékot: lehetőség lesz klánokba tömörülve, közösen megküzdeni a kihívásokkal, továbbá különféle játékstí1ust választva más-más módszerrel lehet életben maradni. Éppen ezért a harcot, az ármánykodást és a szerencsét kedvelők saját kedvük szerint szabhatják meg karakterük életét a fantasy világban. Különböző szörnyek legyőzése helyett például más játékosokkal párbajozva is lehet boldogulni, de a cél mindig ugyanaz: a túlélés és a vágyálmok (na és persze a kincsek) keresése.

A Thrillion Kincsei egyik érdekessége az, hogy a játékkal töltött időtől nem függ annyira, hogy ki milyen erősségű karakterre tehet szert, és mivel társasági játék, a nagyfokú interakciót is magában foglalja.

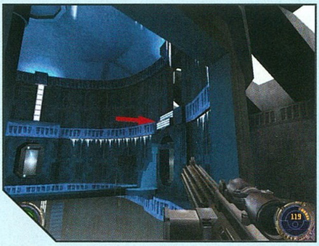
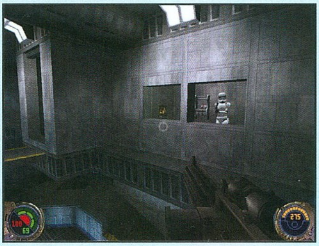
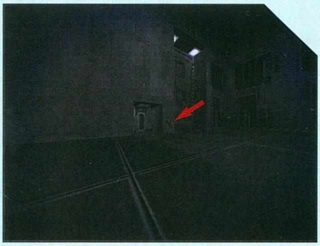
A tavasz végén induló programban még sok további ötlet rejtőzik. Ezek a játékosok számától és igényeitől függően valósulnak majd meg, de egy olyan fejlődő és változatos világ megalkotása a cél, amelyik hosszútávon is leköti a játszani vágyókat.

BePe
bepe@rpg.hu

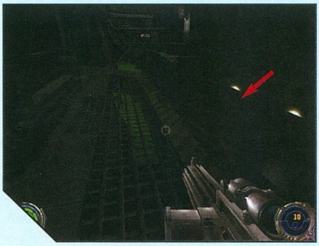
JEDI KNIGHT 2
ELAKADÁSJELZŐ

Hihetetlen mennyiségű e-mail és szerkesztőségi telefon érkezett a Jedi Knight 2: Jedi Outcasttal kapcsolatban. A kéréseknek és a kérdéseknek megfelelve megpróbáltuk csokorba gyűjteni a legtöbb gondot okozó pályákat, és azon belül azokat a szakaszokat, amelyek a legtöbb gondot okozták nektek. Remélem, kisebb tipphalmazunk sokatokat továbbsegít a JK 2 már-már frusztráló nehézségű fejtörőin.

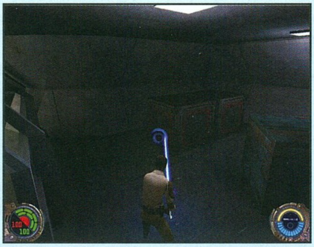
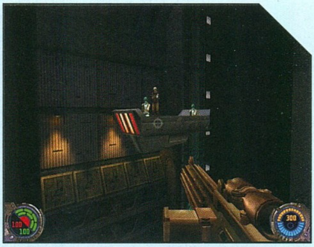
Kejim Base. Az első gondok legtöbbtöknél ezen a szinten jelentkeztek. Mindjárt az elején lőjük le a tisztet, és vegyük el a nála található kulcsot, amellyel kinyithatjuk a bezárt ajtót. Haladjunk tovább egészen addig, amíg egy üvegablak mögött megpillantjuk a hűtőberendezést. Törjük be az üveget, és menjünk be, majd a hűtőberendezésben lépjünk a nyíllal jelölt platformra (kép1), s haladjunk tovább egészen a körfolyosóig, ahol a közepén található cső formájú liftbe kellene bejutni, ám az ajtót zárva találjuk. A megoldáshoz fel kell lifteznünk a szoba legfelső szintjére, és a ránk lövő rohamosztagosok állását tűz alá véve fel kell robbantanunk a kapcsolótábla mellett lévő ládát (kép2). A láncreakció hatására bejuthatunk az állások mögé, s az ott található panelt aktiválva kinyithatjuk az imént említett ajtót. A következő gondot mindenkinek a radioaktív szoba okozta. Nyissunk be az ajtón, majd a tisztet lelőve vegyük el a kulcsát. A kisebb mészárlás után mihamarább hagyjuk el a helyszínt, ugyanis a teremben életerőnk rohamosan csökken. A zsákmányolt kulccsal nyissuk ki a kis droid vezérléséhez szükséges panelt, majd vegyük át az irányítást az apróság felett. A kis teremtéssel nyomjuk meg a nyíllal jelölt kapcsolót (E billentyű) (kép3), s a résen keresztül behatolva kapcsoljuk le a gépeket.

Artus Mine. Elérkeztünk a játék legidegesítőbb szintjére, ahol szinte mindenki elakad, pedig célunk csupán a bánya megbénítása lenne. A pálya elején a csövekről felugrálva hatoljunk be a komplexumba, majd menjünk egészen addig, amíg el nem érkezünk a bányakocsit áthevítő teremig. A feladat logikusan annyi lenne, hogy a kocsira felugorva kisebb utazás után a bányajáratban landoljunk. Igen ám, de a szobában a fűtőberendezéseknek köszönhetően elviselhetetlen hő termelődik, ezért a fűtőrendszert mindenképpen ki kell iktatni. Hagyjuk el a helyszínt, és menjünk el a képen látható külső térre (kép1), ahol a nyíllal jelölt helyen kb. 20 másodpercenként megjelenik egy fémnyelv. Ugorjunk erre rá, és menjünk a fűtőszoba alá, ahol robbantsuk fel az energiát közlő testeket. Ezután semmi akadálya annak, hogy a kocsira ugorva továbbhaladjunk a bányajáratban (kép2). A szűkös folyosók afféle mini labirintust képeznek, s látszólag nem vezetnek sehová egészen addig, amíg észre nem vesszük a járatban lévő fúrógépet (kép3), mellyel utat törhetünk magunknak. Ezután szabotáljuk a bányát, majd az elektromos vasúton meneküljünk el.



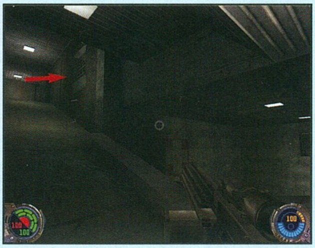
NS Streets. Számomra ez volt a legnagyobb ügyességet igénylő feladat. Először is menjünk be a bárba, majd folytassunk rövidebb cseverlyt a csapossal. Az eredménytelen tárgyalás után a hullahegyeken keresztül menjünk a felső emeletre, ahol aktiváljuk a kapcsolót. Beszéljünk újra a pultossal, majd a felső szintről menjünk ki az utcára. Kint vigyázzunk a mesterlövészekkel, mert egyetlen pontos lövéssel atomjainkra szaggathatnak. Továbbjutásunk első akadályát a képen található épület rejti (kép1), ugyanis ide csak a tetőn át, a kupolaszerkezet betörésével juthatunk be, ahol aktiválhatjuk a komplexusokat összekötő hidat. Rögtön ezután egy billenő kapcsolóval működő liftrendszerhez érkezünk. Először is Jedi Pullal húzzuk rá a talapzati kapcsolóra a fémtömböt (kép2), majd az ezáltal felnyíló ajtó mögül Jedi Push-sal lökjük le a fémdarabot, hogy az ajtó lecsukódjon, és a lift működésbe jöjjön. Mindezek után rohanjunk el a képen látható hajóig (kép3), majd arra felugorva haladjunk tovább egészen a képen látható szobáig, ahol ismét cselhez kell folyamodnunk. Mindenekelőtt robbantsuk fel a baloldali ládát, s az így támadt résen menjünk be a terembe, és fénykardunkat elhajítva vágjuk el a szikrázó vezetékeket, aminek következtében immáron beleállhatunk az előtérben lévő vízbe, ahol a nyíllal jelölt hídon használjuk Jedi Pull képességünket (kép4). Kiérve aktiváljuk a panelt, és az elmozduló platformelemekről ugorjunk fel a szemétszállító kocsira (kép5). Azonban útban Reelo szemétfeldolgozó üzeme felé ne feledkezzünk el Jedi Push képességünkkel átváltani a szemaforokat (kép6).

NS Hideout. Reelo szemétfeldolgozójában első lépésként meg kell találnunk Landót, aki elárulja a bejutáshoz szükséges kódot, majd régi cimboránkkal el kell szelelnünk a Bespinre. Igen ám, de hogyan?

Amint a feldolgozóban találjuk magunkat, induljunk el jobbra, majd a második ajtón ismét jobbra. Az üvegfalú szoba végén húzzuk el a fémtömböt, majd a szűkös járatban induljunk el előre egészen a csilléig. Amint odaértünk, megtapasztaljuk, hogy a szerencsétlen kocsi se előre, sem pedig hátra nem hajlandó mozdulni, ezért új utat kell keresnünk. Ha figyelmesek vagyunk, észrevesszük, hogy az egyik feldolgozógép ajtaja tárva-nyitva áll, ezért ezen keresztül, ha óvatosan is, de átbújhatunk (kép1). Az elénk tornyosuló ládákon ugráljunk tovább jobbra egészen addig, amíg utunkat állja a fejünk felett tornyosuló fémtömb, amelyet Jedi képességünkkel távolítsunk el. A platformra felugorva nemsokára ismét egy csillébe botlunk, ezt elmozdítva zöld utat adunk az eddig mozgásképtelen kocsinak.

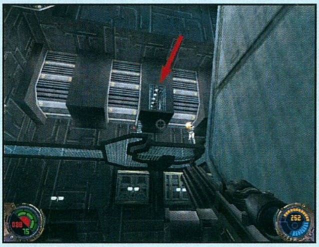
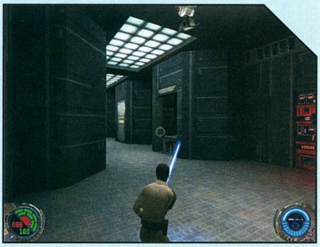
A következő idegtépő résszel Landóhoz vezető utunkon találkozhatunk, ugyanis sokatok figyelmét elkerülte a képen látható szellőzőnyílás (kép2). Ezt betörve lőjük szét a rács mögül jól látható alsó szinten található sárga mintás dobozt, ami kirobbantja a falat, és utat nyit a börtönök felé, ahol végre találkozhatunk barátunkkal, akitől megtudhatjuk a Reelo szentélyéhez vezető ajtó nyitásához nélkülözhetetlen jelszót (kép3).



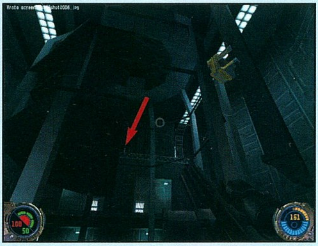
NS Starpad. Miután Landóval találkoztunk, nincs más dolgunk, mint elrepülni a Bespinre, de ehhez előbb meg kell találnunk a vezérlőpultot, fel kell töltenünk az üzemanyagot, és végül ki kell nyitnunk a Lady Luck felszállását megakadályozó hangárajtót. Az első komolyabb gondot ismét figyelmetlenségünk okozhatja, ugyanis ha nem mérjük fel helyesen a terepet, meg sem fordul a fejünkben, hogy a Landora tüzelő gépágyúfészekre fel lehet ugrani, és sosem találjuk meg a vezérlőpultot. Miután aktiváltuk azt, siessünk vissza a Lady Luckhoz, ahol Lando felhívja a figyelmünket arra az apróságra, hogy gépe bármennyire is nagyszerű, képtelen üzemanyag nélkül elemelkedni, valamint arra is, hogy zárt hangárajtók mellett mit sem ér repülési tudománya. Az üzemanyag feltöltéséhez vizsgáljuk meg a beömlő csövön látható jeleket, majd e tudásunk birtokában állítsuk át a hangár melletti szivattyút. Ezután térjünk vissza, és a hajó állomáshelyén lévő 2 rejtett átjárón keresztül nyissuk ki a zsilipeket.

Crain Bay. Ez a tulajdonképpen egyszerű pálya sokatoknak okozott kellemetlen perceket. Az első feladatunk az lesz, hogy találkozzunk Luke-kal, majd egy heves kardpárbajt követően a labirintusrendszeren át, majd a liftaknákon keresztül elhagyjuk a helyszínt. A fénykardviadal után menjünk be a rohamosztagosoktól és tisztektől hemzsegő irányító terembe, ahol hozzuk üzembe a hatalmas hangárban található lifteket, majd ezeket használva működtessük a „control room”-ban található két kapcsolót, melyek közül az egyik a hangárajtók kiválasztására, míg a másik ezek nyitására szolgál. Nyissuk ki az Imperial Shuttle-hoz vezető zsilipet (kép1), majd a hajóról a felső platformra ugorva törjük be a sérült rácsot (kép2), amelyen keresztül egy kisebb labirintusrendszerbe jutunk. Az aknában forduljunk jobbra, nyomjuk meg a kapcsolót, majd a megszűnt erőtéren keresztül essünk le az alsó szintre. Menjünk tovább a következő kapcsolóig, ahol az előzőekhez hasonlóan cselekedjünk, majd álljunk szembe a kapcsolóval, induljunk el balra, és a következő kapcsolót aktiválva ismét zuhanjunk le egy szintet, majd rohanjunk a következő checkpointig. A képen látható teremben menjünk be a jobboldali kapun (kép3), majd a fénykardunkkal utat törve ugorjunk

a lift tetejére, ahonnan a fali hasadékon keresztül pattanjunk a második elevátorra. Innen a lift lefelé mozgása közben álljunk ki az aknából nyíló peremre, ahonnan egy hatalmas ugrással vessük meg lábunkat a szemközti aknában, majd pottyanjunk a betört tetejű liftbe.

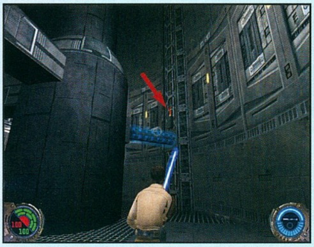
Crain Assembly. Ez tulajdonképpen egyszerű pálya lesz egy-két apró buktatóval. Mindjárt az elsővel rögtön a bevezető képernyőn találkozunk, ahol érdemben először kell használnunk a Mind Trick névre keresztelt Jedi képességünket. Fontos megjegyezni, hogy a Jedi elmetrükkre többször is szükségünk lesz, és mindig tiszteken kell használnunk azt, pl.: csak az elmetrükkel akadályozhatjuk meg, hogy egyes tisztek bekapcsolják a riasztót. A Mind Trickkel vegyük rá az üvegfal mögött álló delikvenst (kép1) az ajtó kinyitására, majd menjünk egészen a képen látható (kép2) terembe a hatalmas forgó gépig, amelynek forgó részére ugorva suhanjunk fel a nyíllal jelölt rácsig, amelyet értelemszerűen törjünk be. Az alagút a gépet vezérlő elektronikához vezet, amelyet szétlőve megbolondítjuk a gépet, mely áldásos tevékenységünknek köszönhetően elemeire bomlik, és szilánkjaival megnyitja a továbbhaladásunkhoz szükséges utat. Ezután már csak egyetlen fifikás pályarésszel találkozhatunk, ahol az elektromos padlót kell kiiktatnunk ahhoz, hogy eljuthassunk a reaktorokhoz. Az elektromos szobában a dobozokról ugrálva jussunk be a terem közepén álló kapszuláig, amelynek a legfelső szintjéről az ablakon keresztül szökkenjünk a szemközti kapcsolótábláig (kép3), amelyet használva kiiktathatjuk a mezőt.



Crain Reactor. A Force Speed Jedi trükköt alkalmazva rohanjunk az utunkba álló Jediig, majd likvidálva azt haladjunk a lézernyalábokkal teli szobáig (Kép1). Innen tulajdonképpen egyenes út vezet a képen látható teremig (kép2), ahol a kristályokat összetörve a falon keletkezett lyukon keresztül újabb folyosóra érünk. Fussunk végig rajta, majd forduljunk jobbra, és a következő elágazásnál ismét jobbra, egészen a lézereket deaktiváló kapcsolóig. Dolgunk végeztével siessünk vissza az imént kirobbantott hasadékig, ahol a képen látható (kép3) gőzölgő csövekre ugorva hagyjuk el a szobát. Ettől a ponttól kezdve akadálytalanul juthatunk el a pálya végéig.

Doom Comm. Ebben a küldetésben elsődleges feladatunk a Zsivány osztaggal való kapcsolatfelvétel lesz. A feladat teljesítéséhez mindenképpen szükségünk lesz az R5-ös droid segítségére, amelynek vezérlőpultjához a következőképpen juthatunk el. A képen látható helyszínen (kép1) menjünk be a baloldali ajtón. A szoba plafonján lévő rácsot törjük be. Ide felugorva az alagútrendszeren keresztül eljutunk az R5-ös egységeket vezérlő terembe. Miután átvettük az irányítást a robotok felett, a teremből kijutva aktiváljuk a fali panelt, majd a baloldali kék erőtéren keresztül irányítsuk robotunkat abba a szobába, ahol a fekete C3PO áll (kép2), s nyissuk ki a mögötte lévő ajtót. Ezután tulajdonképpen akadályok nélkül juthatunk el az elektronikus vonatok állomáshelyéül szolgáló szobába, ahol a nyíllal jelölt (kép3) csövek mögött található üvegtáblát betörve üzembe helyezhetjük a kocsikat. Miután visszatértünk a „pályaudvarra”, üljünk be az egyik járgányba, és folytassuk küldetésünket. Utolsó feladatunk a Zsivány osztaggal való kapcsolatfelvétel lesz, amihez be kell hangolnunk a feladatlapon található színkódok alapján az adóvevőt. A piros, zöld és kék jelek aktiválásához a színpárokhoz kapcsolódó többszintű szobarendszerben kell a megfelelő kapcsolótáblát aktiválni.

Doom Shields. Ezen a nem túl bonyolult pályán kell megölnünk a háttérből ördögien irányító Fyyart. Miután beléptünk a körcsarnokba, fussunk el a folyosó ívén az utolsó ajtóig, majd menjünk be, és fussunk fel a jobbra található lépcsőn, ahonnan a vezérlőterembe jutunk. Itt hozzuk működésbe a terem közepéből sugárirányban nyúló csőrendszer utolsó darabját (kép1). Ha ezzel megvoltunk, rohanjunk vissza a kiindulási helyzetünkhöz, és menjünk be a második ajtón, ahol a tiszttől zsákmányolt kulccsal hatoljunk be a zárt üvegajtón, és az ott lévő gombbal nyissuk fel a központi teremben található üvegajtókat. Az imént működésbe hozott csövön immáron bejuthatunk a felnyílt üvegajtókhoz, ahol ugorjunk be a távolabbra eső baloldaliba. Fojtassuk utunkat, és a Jedi Push-t alkalmazva nyissuk fel az utunkat álló csapóajtót. A pajzsgenerátor szobájában lőjük szét a nyíllal jelölt kapcsolótáblákat (kép2), majd pusztítsuk el a pajzsuktól megvált vezetékeket is. Ezután nem maradt más dolgunk, mint megölni Fyyart, akin csak úgy ejthetünk sebet, ha az őt körülvevő pajzsot rakétavetőnkkel, vagy a Flachette másodlagos tüzelési módjában kilőtt lövedékekkel semlegesítjük (kép3).



Yavin Final. A totálisan lineáris mocsaras szintek után végre elérkeztünk a végső megmérettetés helyszínére, ahol megküzdhetünk Desann-nal. Induljunk el előre, és fénykardunkkal zúzzuk porrá az utunkat álló törmelékeket. Nemsokára elérkezünk abba a szobába, ahol kövek potyognak a mennyezetről, de mi mit sem zavartatva magunkat ugorjunk fel a peremre, és a hasadékon keresztül haladjunk tovább. Az első elágazásnál forduljunk balra, és gyalogoljunk át az „álcafalon", majd Jedi futásunkat használva rohanjunk keresztül a lángcsóvákon. Kisvártatva válaszút elé érkezünk, ahol bízzuk magunkat megérzésünkre, és a három Desann közül kövessük a baloldalit. A továbbhaladásunkat akadályozó tűztengert a nyíllal jelölt cső (kép1) széttörésével fojtsuk el, majd a következő teremben a falon lévő kapcsolókat Jedi Push-sal benyomva nyissuk ki a rejtett ajtót, s az összezáródó köveket kijátszva jussunk be végső küzdelmünk helyszínére, ahol öljük meg Desannt.(kép2-3).
Csak néhány tipp: ne használjuk Desann ellen a támadó fortélyainkat, mint pl.: a fojtó és villámot szóró erőket, mert könnyen a visszájára fordulhatnak a dolgok. Mindenképpen kapcsoljuk be az aréna felső szintjén található kapcsolókat, és ne felejtsünk zsebkendőt tenni az asztalunkra a megható zárójelenetek megtekintése előtt.

Ennyit mára a Csillagok háborúja világából, ha a fent említett helyszíneken kívül bárhol elakadtok, akkor bátran írjatok a sasa@vogel.hu címre.

Addig is az erő legyen veletek!

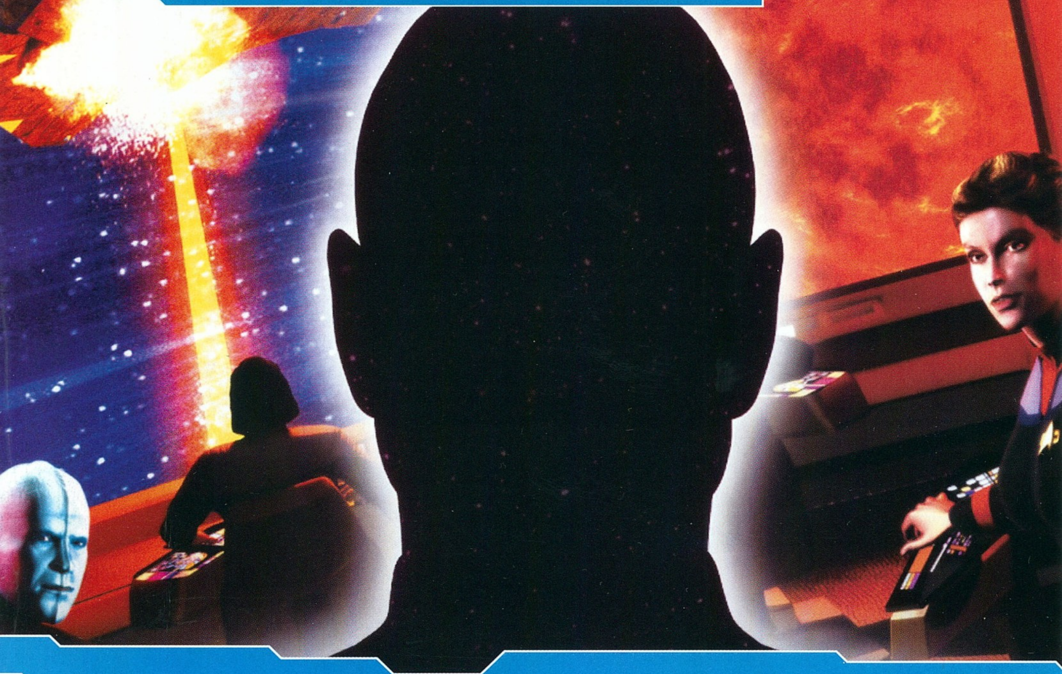
Sasa
sasa@vogel.hu

CD MELLÉKLET
[csalás] [háttérkép] javítás demo

STAR TREK: BRIDGE

COMMANDER TIPPEK-TRÜKKÖK

Fejlesztő: Totally Games **Kiadó:** Activision **Web:** www.totallygames.com



Csillagflotta Akadémia – A csillaghajó taktikai rendszereinek ismertetése. Az alábbi szakirányú válogatást az 1.-4. évfolyam tananyagainak felhasználásával az Akadémia állította össze csillagflotta kadétok részére.

20-14-es bejegyzés: célzás alrendszerekre

A csillaghajó taktikai tisztje két szinten határozhat meg célpontot a komputer számára: kijelölheti magát az ellenséges hajót – ez esetben a hajótest integritásának csökkentésére utasítja a célzórendszert. De elrendelhet taktikai pontosságú támadást is a célpont hajó valamelyik alrendszere ellen. Az alrendszerek olyan fedélzeti egységek, mint: pajzs, generátor, impulzus hajtóművek, híd, torpedóvetők stb. Ezek a hajó neve alatt lenyíló, hierarchikusan felépített menüben jelölhetők ki. Figyelem: a hierarchia többszintű is lehet, például a torpedóvetők alá tartozik még az első és a hátsó torpedóvető, vagy a warp hajtóművek alá a bal és a jobb gondola.

Az alrendszerek támadása kiemelten fontos taktikai elem. Az erősebb, kevésbé fordulékony hajók ellen, vagy amikor az ellenfél impulzus hajtóműve már megsérült, és ezért a manőverező képessége töredékére csökkent, érdemes alrendszerekre vagy konkrét berendezésekre célozni.

21-17-es bejegyzés: a célmező használta

A célpont hajóra kivetített célmező mutatja meg, hol helyezkedik el az ellenséges hajón célba vett berendezés. A taktikai tiszt feladata olyan irányból és szögből közelíteni az ellenséget, hogy annak célba vett berendezései ne legyenek a hajótest takarásában. A pontos találat érdekében a fézerekkel jobb minél közelebbről tüzelni.

A célkereszt jobb és bal oldalán két-két vonás mozog: közelítenek egymáshoz, végül nyíllá állnak össze. Ez a torpedóvetők bemérő rendszere. A taktikai tiszt manőverezzen úgy hajójával, hogy az első vagy hátsó torpedóvetők minél pontosabban a célkereszt közepe felé mutassanak. Ekkor a vonások függőlegesen közelednek egymáshoz – minél közelebb kerülnek, annál pontosabb torpedótalálatra van esély. Az ellenséges berendezések sérüléseit a display kijelzi, így a különbség a pontos és a pontatlan lövések között figyelemmel kísérhető. Optimális esetben a bemérő vonások egy-egy nyílban egyesülnek a célmező jobb és bal oldalán: ilyenkor minden torpedóvetőből érdemes tüzet nyitni! Az egyes lövések pontosabbak, míg a kétszeres és négyszeres torpedóvetés inkább a hajóintegritás rombolására alkalmas. Vaktában kilövöldözni az értékes torpedókat taktikai hiba – kerülendő!

22-84-es bejegyzés: különleges célú taktikai támadások

A csillagflotta taktikai adatbázisaiban számtalan kapitány hagyott bejegyzéseket „trükkös" támadási taktikákról. Ezekben a végső sikert nem az ellenfél lefegyverzése vagy megsemmisítése útján érjük el, hanem létfontosságú berendezéseinek megrongálása által. Szemelvények:

22-25-48-as bejegyzés: Érdekes taktika a szenzorok támadása.

Ha egy hajót sikerül megfosztani az érzékelőitől, akkor megvakul. Nem képes befogni a célpontot, gyakorlatilag harcképtelenné válik.

22-58-49-es bejegyzés: Amelyik hajó az impulzus hajtóművét veszíti el, gyakorlatilag mozdulatlan célponttá válik. Manőverező képessége drasztikusan lecsökken.

22-59-95-ös bejegyzés: A föderációs hajókon a warp-core elvesztése a hajó felrobbanásával jár.

22-65-98-as bejegyzés: Az álcázó berendezés elvesztése végzetes lehet a klingon és a romulan hajókra nézve.

22-68-45-ös bejegyzés: Amennyiben a feladat egy hajó menekülését meggátolni, nem az impulzus hajtóműveit kell tűz alá venni, hanem először a warp hajtóműveket, azután pedig vonósugárral fogságba ejteni.

Csillagflotta Akadémia – Alapelvek taktikai tisztek számára. A csillaghajó nem űrállomás vagy statikus fegyverplatform. A direktívák folyamatos mozgást írnak elő. A taktikai manőverek célja a hajó fegyverzetének optimális kiaknázása, az ellenséges tűz egyenletes megosztása a hajó pajzs-szegmensei között, a sérült berendezések védelme, illetve a legmegfelelőbb támadási pozíció elérése és megtartása. A Csillagflotta Akadémia az alábbi alapelveket oktatja.

55-78-as direktíva a fézerívek váltott használatáról

A föderációs hajók többsége 270 fokban képes tüzelni fézereivel. Ez általában 3-3 vagy 4-4 fézerívet jelent alul és felül. Ha egy fézerívből kifogy a töltés, nem képes többet lőni, újratöltésre van szüksége. A töltöttséget a kijelzőn eltérő színek jelzik: a zöld a feltöltött, a piros már csaknem kimerült, míg a kimerült fézerív kijelzése elsötétül.

A taktikai tiszt igyekszik úgy manőverezni a hajóval, hogy valamelyik feltöltött fézerív mindenkor az ellenség felé nézzen. Forgatja a hajót folyamatosan balra, azután jobbra, leszegi az orrát, hogy a felső fézerívek is lőpozícióba kerüljenek... és megint jöhet a forgás vissza jobbra, majd balra. Eddigre az alsó ívek újra feltöltődtek és kezdődhet minden elölről, így optimális esetben a csillaghajó folyamatos fézertűz alatt tarthatja a célpontot. Ez leírva egyszerűnek tűnik, ám a gyakorlatba átültetni meglehetősen nehéz feladat. Közben a pajzsszegmensek állapotára is ügyelni kell... meg persze az ellenség sem vesztegel egy helyben.

56-12-es direktíva a gyenge oldal rejtéséről

A hajót övező pajzs hat szegmensre van osztva: első-hátsó, jobb-bal, alsó-felső. Hajótípusonként eltérő, hogy az egyes szegmensek milyen erősek. Amikor adott szegmensben a pajzs meggyengült, kijelzése elsötétül, és elvörösödik. Ez akkor következik be, ha az adott szegmens túl sok ellenséges tüzet kapott. Ezért a taktikai tisztnek törekednie kell arra, hogy kitérő manőverezéssel megossza az ellenséges tüzet a pajzs-szegmensek között. Ha valamelyik szegmensben már sötét a pajzs, vagy le is bomlott, úgy kell fordítania a hajót, hogy arról az oldalról már ne érje ellenséges tűz.

Ugyanez igaz a hajó alrendszereire és bizonyos mértékig a hajótörzs szerkezeti integritására is. A képzett taktikai tiszt tudja, melyek hajójának gyenge pontjai és létfontosságú alrendszerei, és ezekre a szegmensekre fokozottan ügyel. Ahogyan értelemszerű, úgy igyekszik az ellenfél lehetőleg legsebezhetőbb pajzsszegmensére koncentrálni saját támadásait.

66-42-es direktíva a vakfoltok kihasználásáról

A vakfoltok olyan területek a hajó körül, amelyeket egyetlen fegyverrel sem, vagy csak kevés, gyenge fegyverzettel képes belőni. 270 fokos fézerívük miatt a föderációs hajóknak kevés a vakfoltja, ám a klingon és a romulan hajók kiterjedt vakfoltjai hatalmas taktikai előny kínálnak az ellenségnek. A

HARCI IRÁNYÍTÁS

A csatákat taktikai nézetben érdemes megvívni. A SPACE-szel váltogathatsz a híd és a taktikai nézet között. Az F gombokkal továbbra is eléred a tisztek menüit, de ilyenkor csak a lényeg jelenik meg (pl. F1 – navigációs panel, F2 – taktikai panel, F5 – energiaszabályozás, javítás panel).

Az impulzus hajtómű szolgáltatta sebességet 1-9 fokozatban határozhatod meg az azonos számbillentyűk segítségével vagy az egérkerék mozgatásával: előre forgatva gyorsítasz, hátra pedig lassítasz. Az „R" hátramenetet kapcsol.

A hajó orrát a „W" gombbal emelheted felfelé, és az „S"-sel lefelé; az „A"-val fordulsz balra és a „D"-vel jobbra. A jobb egérgomb a fézer tűz, a bal pedig a torpedóvetés.

A backspace gomb a legfontosabb ebben a játékban. Nyomkodásával továbbléptetheted a dialógusokat.

taktikai tiszt az ellenség vakfoltjaiba manőverezi hajóját, és igyekszik az ütközet alatt mindvégig ott is tartani.

66-07-es direktíva a frontális támadás előnyeiről

A legtöbb hajón – még a föderációs hajókon is – menetirányba néz a legerősebb fegyverzet. Fézerek, distruptorok, torpedók... ez a hajó legerősebb tűzvonala. Az összecsapást érdemes frontális támadással kezdeni, és minden alkalommal, amikor az előre néző fegyverek újratöltötték magukat, ismét az ellenség felé fordulni. Persze az ellenfél igyekszik majd elkerülni a frontális tűzvonalat... ahogyan a taktikai tisztnek is törekednie kell arra, hogy ne kerüljön az ellenség frontális tűzvonalába.

66-59-es direktíva a ráepülő taktikáról

Ez a taktika elsősorban a gyors, de gyengén manőverező hajóknak hasznos. A klingonok és a romulánok számára viszont hagyomány. Lényege a nagy sebességű frontális támadás. A hajóráront az ellenségre, tüzel az első torpedóvetőkből (és ha van, a distruptorokból), majd elhúz a célpont felett vagy alatt, és hátsó torpedóvetőiből is megsorozza. A taktika kulcsa, hogy a támadó hajó nem fordul el, nem lassít, hanem a támadás után maximális sebességgel távolodik a célponttól, s csak akkor fordul vissza újra, amikor fegyverei feltöltődtek. A romulan és a klingon hajók az eltávolodási fázisban álcázásba váltanak, igyekeznek úgy helyezkedni, hogy következő ráepüléskor oldalról, alulról vagy felülről csaphassanak le a célpontra. A ráepülő taktikát a rosszul manőverező, de gyors föderációs hajók is sikerrel alkalmazhatják.

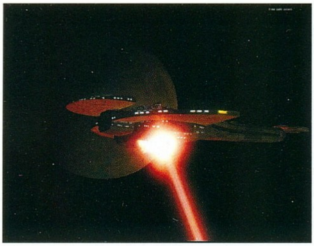
95-15-ös direktíva a csillaghajó energiarendszerének szabályzásáról

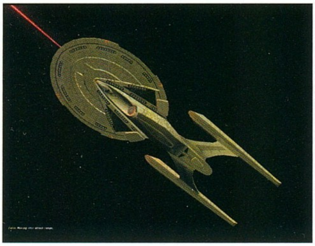
A közhiedelem szerint amennyiben elegendő energia áll rendelkezésre, harci helyzetben mindig előnyös a pajzs és a fegyverrendszer 125%-os terhelése. Csakhogy a csillagflotta-kapitány taktikáját arra alapozza, hogyan használhatja ki legjobban hajójának erősségeit és kerülheti el a gyengéit. Az energiaszabályozás nem arra szolgál, hogy kiegyenlítsen egy gyengeséget, hanem arra, hogy tovább erősítse az erősséget. A gyenge pajzsnak nem használ a többletenergia sem, az ilyen hajóval inkább arra kell törekedni, hogy kimanőverezze a közvetlen találatokat, ehhez pedig minél nagyobb hajtómű-teljesítményre van szükség.

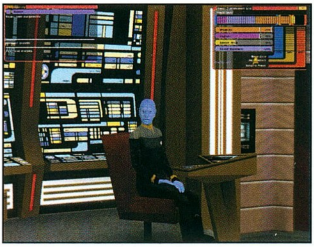
Csillagflotta Taktikai Adatbázis – föderációs hajók. Az alábbi összeállítást az Admiralitás készítette csillagflotta-kapitányok számára. Tartalmazza néhány föderációs csillaghajó taktikai jellemzőit és tanácsokat a velük követendő stratégiáról.

Föderációs Type IV Sikló. Kivételes manőverező képességgel megáldott, de gyenge fegyverzetű hajó. Egyetlen esélye, ha olyan közel repül az ellenfélhez, amennyire lehetséges. A torpedókat és a distruptor lövedékeket képes elkerülni, de a sugárfegyverek lövedékeit nem. Ezek hamar lebontják a pajzsát, és akkor a sikló minimális szerkezeti integritásának köszönhetően kiszolgáltatottá válik – erre minden parancsnok fokozottan ügyeljen!

Föderációs Ambassador osztály. A hajó erőssége a jó manőverező képesség, és az, hogy nincsenek vakfoltjai, vagyis minden irányba képes tüzelni. Hátránya a gyenge pajzs és a lassú sebesség. Ezek ismeretére kell alapozni a követendő taktikát. A hajó folyamatos manőverezést kíván, így a fézerekkel szünet nélkül tűz alatt tarthatja ellenfelét, s jelentősen gyengítheti annak pajzsát. A kapitány taktikája arra irányuljon, hogy hajója az ellenség vakfoltjaiba kerüljön, és ugyanarra a pajzsszegmensre összpontosítsa a lézertüzet. Ezt sokat kell gyakorolni. Ugyanakkor kiemelt figyelmet követel a saját pajzsszegmensek védelme – ezek között manőverezéssel kell megosztani az ellenséges tüzet, mert az Ambassador osztály rosszul viseli az egy oldalról érkező támadásokat. Persze a fézerívek váltogatásával a pajzsszegmensek problematikája is megoldódik.







Föderációs Nebula osztály. A Galaxy osztály kistestvére. Egyetlen előnye, hogy jelentős veszteségeket képes elviselni. Taktikája is teljességgel szokványos: az ellenséges tűz megosztása a pajzsszegmensek között, a lézerívek folyamatos váltogatása. Kiváló tanuló jármű fiatal kapitányok számára. A Nebula osztály hídján követendő taktikát igazából nem a saját, hanem az ellenséges hajó határozza meg: az, hogy az éppen aktuális ellenfélnek mi az erőssége és a gyengéje. A Nebula osztály kiválóan alkalmazkodik, szinte bármilyen taktikára alkalmas... bár semelyikben sem kiemelkedő.

Föderációs Akira osztály. A tűzerejéhez képest kicsi és fürge hadihajó. Nem ér fel a Sovereign osztállyal, ugyanakkor karakteresebb és érdekesebb hajó. A kisebb ellenfelekkel szemben erőd, a nagyobbak ellen viszont kiváló támadó hajó, amely lecsap, majd eltávolodik. Gyenge pontja az alsó, felső és hátsó szegmens, a kapitány ne engedje, hogy az ellenség ebből a pozícióból támadjon. A hátsó torpedóvetők sérülékenyek, és a híd sajnos úgyszintén.

Föderációs Galaxy osztály. A Galaxy lomha, de erős hajó, melynek még akkor is marad esélye a harcban, ha elveszti a pajzsát. Minthogy a Nebula osztály nagytestvére, az általános föderációs taktika a Galaxy osztály hídján is beválik: frontális támadás, a fézerívek váltogatása. Amire határozottan nem alkalmas, az a rárepülő taktika. Tipikus ellenpéldája az Akadémia energiaszabályozásról tanított elveinek: a Galaxy igenis igényli, hogy hajtóműveinek gyenge teljesítményét a legénység 125%-os túlszabályozással ellensúlyozza.

Föderációs Sovereign osztály. A föderációs hajók királynője. Egyetlen gyengéje, hogy hátulról sérülékeny, de fordulékonysága és fürgesége révén nehéz a gyenge pontjához férkőzni. Kétoldali és hátsó pajzsszegmensei a leggyengébbek, viszont minden pajzsa gyorsan regenerál. Tökéletesen alkalmas a rárepülő taktikára. Nagy sebesség mellett is könnyű vele befogni az ellenséget, miközben a Sovereignt nehezen fogják be az ellenséges torpedóvetők. Ezt a hajót taktikai szarvashiba álló erődként használni. A legjobb teljesítményt 125%-os hajtómű és fegyverrendszer terheléskor adja.

Csillagflotta Taktikai Adatbázis – Taktika tanácsok. Az idegen hajók gyenge pontjairól és az ellenük alkalmazandó taktikáról szóló szemelvényeket az Akadémia állította össze csillagflotta-kapitányok naplóbejegyzéseiből.

2014-es bejegyzés: Követendő taktika romulan harci madár ellen

Bejegyzést tette: Julian Amarok parancsnok, a USS Nomad taktikai főtisztje

A harci madárnak két veszedelmes fegyvere van: az álcázás és az előre irányuló fegyverzet. Tapasztalatom szerint mögötte kell maradni, félig alulról vagy félig felülről támadni, közel óvakodni, és folyamatosan hozzá igazítani a hajó sebességét. Rosszul manőverező hajó, ezért a feladat nem lehetetlen. Hátulról ostromolni a pajzsot, aztán kilőni az impulzus hajtóművet és az álcázó berendezést – ezután könnyű célponttá válik.

A romulan parancsnokok kedvelt taktikája, hogy a csata közepén is felvonják az álcát, eltűnnek, s megkísérelnek láthatatlanul az ellenfelük mögé kerülni. Ez életveszélyes! Amikor a harci madár felvonja az álcát, a legfontosabb teendő tartani a sebességet, és hirtelen fordulókat tenni. Semmiképpen sem szabad állva várakozni következő felbukkanására!

6054-es bejegyzés: Klingon Bird of Prey

Bejegyzést tette: Martok tábornok

Csak óvatosan! Ez a kiváló klingon hajó elbánik a nála nagyobb és erősebb fegyverzetű ellenfelekkel is. Átkozottul fürge, képes elkerülni a torpedókat, és a számára legkedvezőbb pozícióból támadni. Főként a fézerekkel érdemes lőni rá. Ha más hajókat védelmez tőle, kapitány, a distruptor ágyúkat vegye célba, ezek a legveszedelmesebb fegyverei. Ha viszont saját hajójának épségéért küzd, inkább az impulzus hajtóművét célozza, gyakorlatilag mindegy, milyen irányból, mert a Bird of Prey úgyis kimanőverezi Önt. Inkább arra ügyeljen, hogy a legnagyobb tűzerővel forduljon felé... és amikor a klingon támad, fordítsa el felőle a saját meggyengített pajzsú oldalát – a Bird of Prey tűzereje egyetlen rárepülés alatt is szétzúzhatja Önt. Kapla! És még valami, kapitány. Egy titkos tanács: próbálja elkapni a vonósugárral, majd lelassítani. Ha ez sikerült, akkor már letarolhatja torpedókkal!

205-ös bejegyzés: A klingon Vorcha csatacirkálók ellen

Bejegyzést tette: Samuel B. Nelson kapitány, a USS Lambda parancsnoka

A Vorchának borzalmas a tűzereje. Tilos, ismétlem, tilos elé kerülni! Alatta, felette, és mellette biztonságos, hátrafelé is mindössze egyetlen torpedóvetője néz. Innen kell megtámadni, és nem szabad átadni neki a kezdeményezést. Méretéhez képes gyors, de gyengén manőverezhető. Jön, pusztít, elrobog, majd eltűnik. Ha belekezd ebbe a játékba, akkor az impulzus hajtóművek és az álcázó berendezés az elsődleges célpont. Meg se próbálja senki nyers erővel szétrombolni – úgysem sikerül. Mivel lomha, használhatók ellene a torpedók, de csak célzott, egyes lövésekben.

6689-es bejegyzés: A kardassziai hajókról

Bejegyzést tette: Ben Sisko kapitány, a DS-9 parancsnoka

A kardassziai hajókra egységesen igaz, hogy hátul mind a pajzsuk, mind pedig a hajótörzs gyenge és sérülékeny. Minden esetben törekedni kell rá, hogy a támadás hátulról érje őket. A Galor és Keldon osztályok gyenge pontjai még az elülső kompressziós sugárzók; ha itt éri őket találat, a hajótest integritása súlyos károkat szenved.

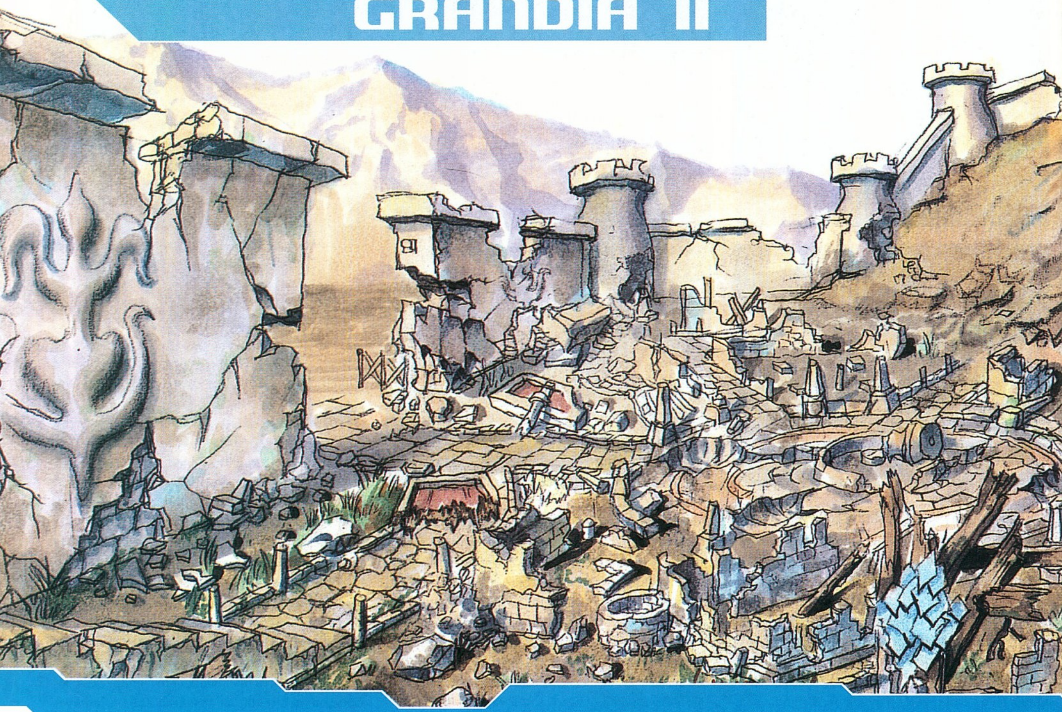
10712-es bejegyzés: taktika a kessok hajók ellen

Bejegyzést tette: Jean-Luc Piccard kapitány, az Enterprise parancsnoka

A kessok hajókról megállapítottuk, hogy hátulról a legkevésbé védettek. Mindenekelőtt javító rendszerüket és álcázó berendezésüket kell tönkretenni. Ezután jöhet a warp core és az impulzus hajtómű. A klingonoknál és a romulanoknál jelentősen lassabban képesek csak ledobni és felvonni az álcát, ilyenkor különlegesen sebezhetők.

- Nyúl -

VÉGIGJÁTSZÁS: GRANDIA II



Witt Forest, Carbo village, Black Forest, Garmia Tower. Az erdőn keresztül juthatunk el a faluba. Itt keressük meg a templomban a papot, aki arra kér, hogy várjuk meg a fogadóban. Térjünk vissza a fogadóshoz, majd hallgassuk meg a pap ajánlatát. A munka egyszerűnek tűnik, egy fiatal papnőt kell elkísérnünk egy szertartásra, majd vissza a faluba. A feladat nem tűnik túl bonyolultnak egy tapasztalt zsoldos számára, s ráadásul jól fizet.

A toronyhoz vezető út nem nehéz, néhány kóbor madár próbálja az utunkat állni. A toronyba elméletileg idegennek tilos lenne bemenni, de a sikoltozást nem lehetett figyelmen kívül hagyni. Három szinten kell keresztülverekednünk magunkat, de kis odafigyeléssel megoldható a dolog. A szertartás nem egészen úgy alakult, ahogy azt a pap elképzelte, ráadásul Elena testébe még a gonosz isten egy darabja is beköltözött. Mentsük meg Elenát, majd térjünk vissza a faluba. Itt újabb feladatot kapunk a paptól: el kell kísérnünk Elenát a pápához, ő az egyetlen, aki sikerrel kísérelheti meg az ördögűzést. Időközben a falu főterén feltűnik Millenia, aki meglehetősen dühös lesz, amikor a pap gonosznak nevezi. Mérgében nekiáll lerombolni a templomot, s csak akkor hagyja abba, amikor Ryudo közbeavatkozik. A csatában nincs esélyünk, még csak megsebezni sem tudjuk Milleniát. A közjáték után a lány eltűnik, s mi megkezdhetjük utunkat Granas katedrálisához.

Inor Mountains, Aegar Town, Durham Cave. Utunk első állomása Aegar városa lesz, de ehhez át kell kelnünk az Inor hegységen. A szörnyek nem sok vizet zavarnak, ráadásul az óriási gombákban véletlenszerűen generálódó kincseket is találhatunk. A városból kivezető utat szörnyek lepték el, így csak akkor juthatunk tovább, ha valaki megtisztítja az utat. A fogadóban egy kisfiú arra kér bennünket, hogy segítsünk visszaszerezni neki a mamájától kapott medált. Miután mindenki nemet mond a kérésére, a makacs fiú egyedül vág neki a veszélyes feladatnak. Miután Elena lepihent, megjelenik Millenia, aki kérés nélkül csatlakozik a csapathoz. A barlang bejáratát a város dél-keleti részében találjuk meg. A fiút a kétszintes barlang-

rendszerben könnyű volt megtalálni, három szörnyeteg vette körül. Csapjunk szét a rosszfiúk között, majd vegyük be a srácot a csapatba. Hárman már jóval nagyobb eséllyel vehetjük fel a harcot az ellenfeleinkkel.

A harc megnyerése után megkapjuk a Mist Egg varázstárgyat, ne felejtsük el feltölteni varázslatokkal, s szereljük fel vele Roant.

A barlangrendszer mélyén hatalmas minotaurusz várja a kalandozókat. Hárman könnyedén elbánnak vele, csak arra kell ügyelni, hogy kihasználjuk karaktereink különleges támadásait. A csata után megkapjuk a medált és az Adventure Bookot (töltsük fel képzettségekkel, s osszuk el a karakterek között).

Ezután már szabad a továbbvezető út, s ráadásul Roan csatlakozásával a csapat három főre gyarapodik.

Baked Plains, Liligue City, Liligue Cave, Skyway. A következő területet alaposan át kell fésülnünk, mivel rengeteg mag hever elszórtan. Ezek azért nagyon fontosak, mert felhasználásukkal permanensen megnövelhetjük tulajdonságainkat. Az esti táborozáskor vérszomjas harcos támad a csapatra, akit ártalmatlanná kell tenni mindenáron. A harc után derül ki, hogy Mareg nem szörnyeteg, csupán így született. Egy démont keres, akinek pontosan ugyanolyan szaga van, mint Ryudónak. A gonosz neve Melfice, s ez a név isme-

RYUDO

Kor: 17
Fegyver: Kard
Származási hely: Garlan falu

A fiatal zsoldos bérmunkával keresi a kenyerét, minden piszkos munkát hajlandó elvállalni feltéve, ha az jövedelmező. Múltjáról senkinek sem beszél, úgy tűnik, szeretné örökre elfelejteni. Sorsa akkor változik meg gyökeresen, amikor felkérik, hogy legyen a fiatal papnő, Elena, testőre.

Ryudo a játék főszereplője.

ELENA

Kor: 17
Fegyver: Bot
Származási hely: Carbo falu

Granas templomának fiatal papnője. Varázslatos énekével képes a sötét erőket megfékezni, de egy balul sikerült kísérlet után a gonosz Valmar egy része birtokba vette testét. Ryudót bízzák meg azzal, hogy kísérje el a lányt a főpaphoz, aki megkísérelheti az ördögűzést.

Elena Carbo faluban csatlakozik Ryudóhoz.

MILLENIA

Kor: ?
Fegyver: Számszeríj
Származási hely: ?

Millenia Elena rosszabbik énje, megjelenése mindig bajt jelent. Nagyszájú, pökhendi lány, aki azonban mélyen meghatódik azon, hogy a csapattársai törődnek vele. Mágustehetsége révén roppant hasznos tagja a csapatnak, de lelke mélyén sötét titkokat őriz.

Millenia Carbo faluban csatlakozik a csapathoz.

ROAN

Kor: 13
Fegyver: Kés
Származási hely: Cyrum királysága

A fiú korán elvesztette édesanyját, s azóta különböző társaságokhoz csapódva járja a világot. Senki sem sejti, hogy igazából ő a trónörököse Cyrum királyságának, s egy nap uralkodó válik belőle. Fiatal kora ellenére remek harcos, hasznos tagja a csapatnak.

Roan Durham barlangjában csatlakozik Ryudóhoz, s annak csapatához.

MAREG

Kor: 39
Fegyver: Balta
Származási hely: Nanan falu

A hatalmas fenevad első pillanatban ijesztőnek tűnik, de később önfeláldozó barát válik belőle. Faluját megtámadja egy démon, az ő felkutatására és megsemmisítésére teszi fel az életét. Erős harcos, s bár nemigen jeleskedik a mágikus tudományokban, megfelelő továbbképzéssel értékes társ lehet.

TIO

Kor: ?
Fegyver: Dobókarika
Származási hely: Cyrum királysága

TIO-124 a robothadsereg egyik vezetője, akibe beleültették Valmar egyik testrészét. Ő az egyik főellenfél, de a legyőzése után teste nem semmisül meg. Mareg menti meg a biztos pusztulástól. Igaz ugyan, hogy meglehetően későn kerül a csapathoz, de ettől függetlenül jól használható.

SPECIÁLIS MOZGÁSOK

RYUDO

Név	*Leírás*
Tenseiken Slash	Csapás egy ellenfélre (támadás semlegesítése)
Flying Tenseiken	Csapás Skye segítségével egy ellenfélre
Purple Lightning	Villámalapú támadás egy ellenfélre
Sky Dragon Slash	Ryudo végső támadása az összes ellenfélre (Csak miután legyőzte Melfice-t)

ELENA

Név	*Leírás*
Impact Bomb	Fénygömb egy ellenfélre (támadás semlegesítése)
Nightmare Ball	Néhány ellenfél elaltatása
Droplets of Life	Gyógyítás az összes társra
White Apocalypse	Elena végső támadása az összes ellenfélre

MILLENIA

Név	*Leírás*
Arrow Shot	Támadás nyíllal egy ellenfélre (támadás semlegesítése)
Heel Crush	Támadás sarokkal egy ellenfélre
Fallen Wings	Szárnytámadás minden ellenfélre
Starving Tongue	Életerő elszívása az összes ellenféltől (Csak ha már legyőzte Valmar nyelvét)
Spellbinding Eye	Egy ellenfél megbénítása (Csak legyőzte Valmar szemét)
Grudging Claws	Karomtámadás egy ellenfélen (Csak ha már legyőzte Valmar karmát)

ROAN

Név	*Leírás*
Golden Hammer	Támadás kalapáccsal (támadás semlegesítése)
Dragon Rise	Támadás egy ellenfélre
True Dragon Rise	Támadás egy ellenfélre
Snowball Fight	Hógolyótámadás néhány ellenfélre
Ice Prison	Jégtámadás egy ellenfélre
Vitality March	Ártó mágia eltávolítása az összes szövetségesről

MAREG

Név	*Leírás*
Beast-Fang Cut	Támadás baltával egy ellenfélre (támadás semlegesítése)
Beast-King Smash	Támadás baltával egy ellenfélre
Beast-King Blast	Tűztámadás az összes ellenfélre
Lion's Roar	Az összes szövetséges támadóerejének megnövelése

TIO

Név	*Leírás*
Lotus Flower	Támadás az ellenél egy sorára (támadás semlegesítése)
Fast Dance-Whirl	Legendás harci tánctámadás egy ellenfélre
Tornado	Tornádótámadás az összes ellenfélre
Whisper to Stars	A szövetségesek tulajdonságainak növelése (Csak Mareg halála után)

VARÁZSTOJÁSOK

Holy Egg . . . . (Elena alapfelszerelése közé tartozik)
Chaos Egg . . . . (Millenia alapfelszerelése közé tartozik)
Mist Egg . . . . (Durham barlangja, a Roant támadó szörnyek ejtik el)
Gravity Egg . . . . (Aira's Space, Valmar szeme ejti el)
Soul Egg . . . . (Ceceile Reef, a Crimson Tail ejti el)
Star Egg . . . . (Demon's Law, a Naga Queen ejti el)
Fairy Egg . . . . (Raul Hills, a démonok ejtik el)
Dragon Egg . . . . (Birthplace of a God, az egyik fekete ládában)

rős a csapat számára. A csata után Mareg lelép, s mi folytathatjuk az utunkat a városba.
Liligue városa üzemelteti a Skywayt, az egyetlen közlekedési eszközt, mely segítségével át lehet jutni a szakadékon. A települést azonban furcsa átok sújtja, minden étel elveszítette az ízét. A város elöljárója, Gadan az egyetlen, aki valamiféle furcsa ok miatt kivételt képez ez alól. Ő a felelős a Skyway működtetéséért, s potom 10000 arany fejében hajlandó is átvitetni csapatunkat a túloldalra. A helyi templom plébánosa szerint az átok mögött valamiféle gonosz erő áll. Megtudjuk, hogy az egész város egy ősi templomra épült, melynek a bejárata Gadan házától nyugatra található. A kis csapat újabb taggal bővül: Mareg, a fenevad dönt úgy, hogy beszáll a gonosz elleni küzdelembe. A barlangrendszer mélyén hatalmas szörny bukkan fel, s egyetlen mozdulattal lenyeli Elenát. Az események hatására hirtelen felbukkan Millenia, aki mágiája segítségével megfutamítja a szörnyet. Kövessük a fenevadat a búvóhelyére, majd végezzünk vele. Célszerű Valmar nyelvére koncentrálni a különleges támadásainkkal. Csata után Gadan házában találjuk magunkat, s rájövünk, hogy Valmar megkaparintotta az ember lelkét. A városra nehezedő átok a Nyelv halálával megszűnt, az ételeknek újra lett ízük. A Skyway ismét működőképes állapotba került, így nincs akadálya a nagy átkelésnek. Félúton azonban az egész szerkezet megremeg, s hamarosan zuhanni kezd...

Lumir Forest, Mirumu Village, Mysterious Fissue, Aira's Space. A kényszerleszállás helyszínén Millenia végre felfedi kilétét Elena előtt, de a fiatal papnő még mindig azt hiszi, hogy álmodik. Az erdőben barangolva hirtelen sűrű köd burkolja be a csapatot. Amint az idő kitisztul, meglepődve vesszük tudomásul, hogy a havas erdő eltűnt körülöttünk, s virágos mező lett helyette. Egy rejtélyes kislány is felbukkan a semmiből, de nem kapunk választ a kérdéseinkre. Ezután keressük meg a falut, melyet különös átok sújt. Az emberek minden különösebb ok nélkül álomba merülnek, s lehetetlen őket felébreszteni. A falusiak Sandrát, a különc asszonyt gyanúsítják, szerintük az a boszorkány átkozta meg a falut. Sandra azonban csak a vak kislányát, Airát szerette volna meggyógyítani. Időközben megérkezik Selena, az inkvizítor, aki az egész falut elpusztítja, amennyiben nem találja meg az igazi bűnöst. Éjszaka különös szemgolyók látogatják meg a csapat tagjait, úgy néz ki, hogy a főhadiszállásuk a falu melletti barlangokban található. A barlang mélyén elintézhetjük a szemeket, de kiderül, hogy ők csak szolgák, Valmar valaki

VARÁZSKÖNYVEK

Adventure Book (Durham Cave, Minotaurusz)

Dash	10-50 sebességnövekedés
Life Up	50-800 HP növekedés
Skilled Item Use	Tárgyhasználat idejének csökkentése
Strength	10-50 erőnövekedés
Toughness	10-50 életerő-növekedés
Pirate's Ring	Nagyobb eséllyel találunk tárgyakat harc után

Book of Wizards (Liligue Cave, Valmar nyelve)

Boomflame Chant	10-50%-os növekedés a tűz/robbanás varázslatoknak
Intelligence	10-50 mágianövekedés
Magic Power	10-50 mágiapont-növekedés
Quakeblast Chant	10-50%-os növekedés a föld/robbanás varázslatoknak
Zapfire Chant	10-50%-os növekedés a tűz/villámlás varázslatoknak
Magic Recover	Gyorsabb mágiahasználat

Book of Warriors (Mysterious Fissure, Eyeballs)

Abandonment	Nagyobb eséllyel kerüli ki a támadásokat
Defensive	Gyorsabban támad
Life Up	50-800 HP növekedés
Speed	10-50 agilitásnövekedés
Toughness	10-50 életerő-növekedés
Item Recover	Gyorsabb tárgyhasználat

Book of Priests (Zera papa ajándéka)

Glacier Chant	10-50%-os növekedés a víz/jég varázslatoknak
Leafwater Chant	10-50%-os növekedés a víz/erdő varázslatoknak
Life Up	50-800 HP növekedés
Mentality	10-50 mentális növekedés
Woodland Chant	10-50%-os növekedés a föld/erdő varázslatoknak
Absorb Magic	A mágikus támadások növelik a mágiapontokat

Book of Gales (Underground Plant, Valmar karma)

Aim for Counter	Kitérés után még védi is a támadást
Dash	10-50 sebességnövekedés
Decoy	Megnöveli az esélyét, hogy őt támadja az ellenség
Northwind Chant	10-50%-os növekedés a szél/jég varázslatoknak
Skilled Item Use	Tárgyhasználat idejének csökkentése
Stormcloud Chant	10-50%-os növekedés a szél/villám varázslatoknak

Book of Swords (Melfice)

Abandonment	Kitérés a támadás elől
Defensive	Gyorsabban támad
Fighting Spirit	Nagy SP növekedés sérülések esetében
Move Recover	Gyorsabb reagálás mozgás után
Special Power	10-50 SP növekedés
Strength	10-50 erőnövekedés

Book of Sages (Birthplace of a God, az egyik fekete ládában)

Intelligence	10-50 mágianövekedés
Magic Power	10-50 mágiapont növekedés
Magica Esoterical	Támadás semlegesítése néhány varázslathoz
Mentality	10-50 mentális növekedés
Mystic Chant	A víz/föld/erdő/jég varázslatok erejének növelése
Wizardy Chant	A tűz/szél/villám/robbanás varázslatok erejének növelése

más testét használja fel. A gyanú Airára, a vak kislányra terelődik. Valmar szeme az ő testét használja fel gonosz céljaira. A megoldás Sandra kamrájának hátsó részében található, az ott lévő csapóajtón keresztül juthatunk el Aira világába. Itt találkozunk Valmar szemével, akit mindenféleképpen le kell győznünk. A csata után a falura nehezedő átok megszűnik, bár sok időnek kell eltelnie, míg a Valmar által okozott sebek begyógyulnak.

St. Heim Mountains, St. Heim Papai State, St. Heim Pigrim Road. A katedrálisba a hegy gyomrában lévő barlangokon keresztül érhetünk el. Elena abban reménykedik, hogy a pápa elegendő varázserővel rendelkezik ahhoz, hogy kiűzze a testében lévő gonoszt. A városban Elenát rögtön kihallgatásra rendelik a pápához, míg a csapat többi tagja azon töpreng, hogy mihez is kezdjen ezután. Ryudo és Mareg elhatározzák, hogy megkeresik Melfice-t, s bosszút állnak a démonon. A pápa azonban követet küld a csapathoz, mivel egy különleges küldetés elvégzésére szeretné rábírni a társaságot. A kihallgatáson derül ki, hogy Granas kardját kellene visszaszerezniük, ez az egyetlen fegyver, mellyel esélyük lenne felvenni a verseny Valmarral. Roan javaslatára a kard felkutatását a keleti parton lévő Cyrum királyságban kell megkezdeni. Nem feledkeztek meg Melfice-ről sem, Ryudo és Mareg eltökélték, hogy felkutatják a démont, s véget vetnek sötét mesterkedéseinek.

Raul Hills, Cyrum Kingdom, Cyrum Castle, Underground Plant. Kutassuk át az egész területet, mert rengeteg tulajdonságnövelő mag lett elszórva a környéken. A városban Roantól megtudjuk, hogy a polgárok a sötétség seregeinek leszármazottai. A Jó és a Gonosz közti küzdelemben őseik Valmar seregeit erősítették. A fogadóstól megtudjuk, hogy egy Hemble nevű tengerész tudhat esetleg valamit a Granasaber helyéről. A fickót a bazárban találhatjuk meg, egy sátor előtt. A beszélgetésből kiderül, hogy szemet vetett Elenára, és szkanderben akarja megszégyeníteni Ryudót. Fogadjuk el a kihívást, majd Elena segítségével győzzük le a nagyszájú alakot. Persze kiderül, hogy a matróz semmit sem tud, zsákutcába jutottunk. Feltűnik a színen Millenia is, aki egyre inkább kimutatja vonzódását Ryudo iránt. Roan is visszatér a csapathoz, s elmondja, hogy a palotában baljós események vették kezdetüket. Egy titkos, hátsó bejáraton keresztül sikerül becsempésznie a csapatot a palotába, s csak ott árulja el, hogy ő valójában a trónörököse a királyságnak. A kastély egyik termében őrzik a sötétség kapuját, mely évszázad-

MELFICE

Kor: 22
Fegyver: Kard
Származási hely: Garlan szigete

Ryudo bátyja, a sziget legígéretesebb kardforgatója. Valmar hatalma azonban elkábította, s letért az igaz útról. A hatalomért cserébe ártatlan embereket gyilkolt meg, csak testvére szeretete mentette meg lelkét az örök kárhozattól.

ZERA PÁPA

Kor: 58
Fegyver: nincs
Származási hely: Nanan falu

Az egyház feje, látszólag Granas hívőinek vezetője. Valójában azonban Valmar újjáélesztésén mesterkedik, s magából istent akar kreálni. Veszedelmes őrült.

SELENA FŐPAPNŐ

Kor: 23
Fegyver: Dobókarika
Származási hely: Cyrum királysága

Zera pápa jobb keze. A templomos lovagok főparancsnokaként korlátlan hatalommal rendelkezik. Kegyetlen eretnekvadász, kínzókamrái messze földön híresek. Vallási fanatizmusa nem ismert határt, képes egész falvakat felgyújtani, s ártatlan embereket lemészárolni.

ok óta nem volt kinyitva. Melfice azonban rászedte a királyt, s fondorlatos módon sikerült kinyitnia a kaput. A bejárat mögött hatalmas gyárat találunk, melyeket még az ősök építettek fel a régi korokban. Három szinten keresztül kell átverekednünk magunkat, míg végre elérünk az irányító központba. Itt Tio a robot állja az utunkat, az ő feladata a betolakodók megsemmisítése. Valójában azonban Valmar karma tartja irányítása alatt a gépezetet, vele kell végeznünk. Kemény meccs, lesz, de megfelelő csapatmunkával végül diadalmaskodhatunk. A harc után az egész gyár összeomlik, de Mareg nem hagyja a tehetetlenül fekvő robotot sorsára, hiszen csak parancsot teljesített. A kastélyba visszatérve nem várt ellenfélbe ütközünk, Melfice megtámadja a csapatot. Ryudo küzd meg vele, de esélye sincs a győzelemre. Életét Tio, a robot menti meg, Melfice viszont elmenekül az ablakon keresztül. Roan úgy dönt az események hatására, hogy a királyságban marad, s igyekszik népét a helyes útra terelni. A három főre zsugorodott kis csapat azonban hamarosan kiegészül, Tio, a robotlány úgy dönt, hogy a társasággal tart. Roan herceg kérésére Bakala kapitány a társaság rendelkezésére bocsátja a hajóját, azzal közelítik meg Garlan szigetét, mely Ryudo és Melfice szülőhelye.

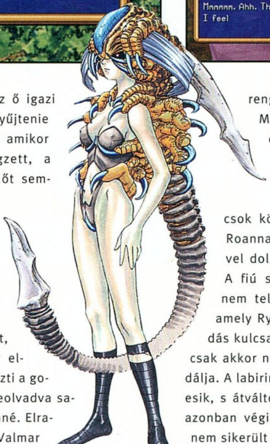
Ceceile Reef, Garlan Village, Grail Mountain. A tengeri utazás alaposan megviseli a karaktereket, legjobban Elenát gyötri a tengeribetegség. Ryudo kérésére a kapitány kiköt a legközelebbi korallzátonyon, s engedélyez egy éjszakányi pihenőt a szárazföldön. Nem számolt azonban a dagállyal, így hőseinknek az egész szigetet be kellett járniuk, mire találtak egy olyan utat, mely visszavezette őket a hajóra. A neheze azonban még csak ezután következik, hiszen ezen a lélekvesztőn kell átjutni a szakadékon. Bakala kapitány azonban érti a dolgát, így a társaság sértetlenül megérkezik Garlan szigetére. Az itteniek azonban nem látják szívesen Ryudót, láthatóan őt okolják egy szörnyű eseményért a múltból. Ryudo úgy dönt, hogy végleg leszámol Melfice-szel, nem érdekli többé, hogy a testvére. A hegyeken keresztül közelítik meg a régi tragédia helyszínét, ahol a gonosz Valmar megszállta Melfice-t. A hegytetőn ismét találkozik a két testvér, ekkor azonban a küzdelem már elkerülhetetlen. Melfice-t legyőzni rendkívül nehéz, csak egy alaposan felkészült, s mindenre elszánt kalandozó csapat veheti fel sikerrel a versenyt ellene. Győzelem esetén Melfice megbánja gonosz tetteit, de ez nem menti meg Ryudót. Valmar szarva új testet keresett magának, s ezúttal Ryudo volt az áldozat. Millenia először úgy gondolja, hogy a szarvval együtt megsemmisíti Ryudo lelkét is, de aztán rádöbben, hogy a fiú volt az egyetlen a világon, aki igazából törődött vele. Segítségül hívja a szellem Elenát, s ketten együttes erővel legyőzik Valmar szarvát, és segítenek Ryudónak megtörni a varázslatot. Eközben Ryudo megbékél halott testvérével, aki elárulja neki, hogy a Granasaber a szakadék keleti végében lett elrejtve. Bakala kapitány hajója az egyetlen szállítóeszköz, mely képes őket eljuttatni oda.

Ghost Forest, Nanan Village, The Great Rift, The Demon Law. A sziget Mareg szülőföldje, itt található a falu is, ahol él. Látogassuk meg Nanan falvát, s beszéljünk a törzsfőnökkel. A bennszülöttek kedvesen fogadnak minket, és az sem zavarja őket, hogy Melfice és Ryudo testvérek. A törzsfőnök által felajánlott próbát ötször kell elvégeznünk, csak ekkor kapjuk meg a legnagyobb jutalmakat. Az éjszakai pihenés után a csapat továbbindul, hogy megtalálja a kardot. Az utat azonban egy sűrű ködfal állja el, mely senkit sem ereszt át a túloldalra. A fal környékén roncsok hevernek, azoknak a robotoknak a maradványai, melyek a falat próbálták meg áttörni. Az irányító központ a Demon's Law barlangjában lett felállítva. Itt szembekerülünk Tio hasonmásával, aki mindenáron végezni akar a csapattal. Csapjuk le nyugodtan, majd kapcsoljuk ki a gépezetet. Miután megszüntettük a robothadsereg által jelentett fenyegetést, a ködfal eloszlik, szabad az út a Granasaberhez.

Body of Valmar. A kardhoz vezető út tiszta, ezt azonban más is felfedezte. Váratlanul megjelenik Selena, aki saját vérével megrepesztette Granas pecsétjét, majd az egyik emberét feláldozva életre keltette Valmar testét. A hatalmas fenevad mellett az egyszerű halandók eltörpülnek, ezért Elena ismét Milleniát hívja segítségül. A kis

boszorkány nem retten meg a hatalmas test látványától, inkább a mágiája segítségével a test belsejébe varázsolja magát és társait. Közli barátaival, hogy csak akkor van esélyük győzni, ha eljutnak a központi szervhez, s legyőzik azt. Az oda vezető labirintus meglehetősen bonyolult, de kellő kitartással eljuthatunk Valmar testének központjába. Ez a harc meglehetősen könnyű lesz, csak arra kell ügyelnünk, hogy elegendően nagy tűzerőt vonultassunk fel, s ne engedjük, hogy az ellenfél komolyabb varázslatokba kezdjen. A küzdelem után Millenia felfalja Valmar testét, és Tio segítségével birtokba vehetjük a Granasabert is, mely nem más, mint egy űrhajó. Időközben azonban bekövetkezik az, amitől mindenki tartott, eljött a sötétség órája. Valmar holdja eltakarta a napot, eljött a végítélet első napja.

St. Heim Papai Cathedral . A megrémült emberek a pápánál kerestek menedéket, de a feldühödött templomos lovagok kegyetlenül lemészároltak mindenkit, aki a katedrális közelébe merészkedett. A csapat a várost övező mezőn tette le az űrhajót, majd futólépésben indult a templom felé. Néhány lovag őket is megpróbálta megállítani, de a felfegyverzett kalandozó csapattal szemben esélyük sem volt. Selena a papnő még a saját életét is feláldozta a pápa dicsőségéért. Azon már senki sem lepődött meg, hogy ő is Valmar hatalma alatt állt, és ezért elkerülhetetlen volt a küzdelem Valmar szívével. A csata után Elena magába olvasztotta a szívet, s elárulta Ryudónak, hogy mi is az ő igazi küldetése. Össze kell gyűjtenie Valmar testrészeit, majd amikor ezzel a feladattal végzett, a Granasaberrel meg kell őt semmisíteni, s vele együtt Valmar részeit is. Ryudo nem akarja elfogadni ez a döntést, ezért Elena után siet a templomba. Itt azonban kiderül, hogy a kard utáni hajsza nem ért semmit, mivel Zera pápa Valmar elpusztítása helyett feléleszti a gonosz istent, s azzal összeolvadva saját magát teszi meg istenné. Elrabolja Elenát, és elszökik Valmar holdjára, hogy befejezze a végső ceremóniát.



Valmar Moon, Cyrum Kingdom, Birthplace of the God. Valmar újjászületéséig már nem sok idő maradt hátra, s ezt mindenféleképpen meg kell akadályozni. Zera Elena testét akarja felhasználni, hogy isteni hatalomra tegyen szert. Áthatolhatatlan üvegburával veszi körül magát, és csak Millenia varázserejének köszönhető az, hogy Elena teste megmenekül. Ez azonban azt jelenti, hogy saját magát fel kell áldozni, de ezzel a tettével lehetőséget ad a többieknek a menekülésre. Az űrhajóhoz vezető úton rengeteg lény állja az útjukat, és csak Mareg önfeláldozásának köszönhetően menekülhetnek el a holdról. Landoláskor az űrhajó darabokra törik, de a csapat életben maradt tagjai sértetlenül kászálódnak ki a roncsok közül. A városban ismét összefutnak Roannal, aki átvette apja helyét, és gőzerővel dolgozik a menekülés megszervezésén. A fiú szerint az újjászületett Valmar még nem teljes, hiányzik belőle Valmar szarva, amely Ryudo testében lett elrejtve. A megoldás kulcsa az ősi mauzóleumban rejlik, melyet csak akkor nyithatnak ki, ha náluk van Roan medálja. A labirintus végén azonban Ryudo csapdába esik, s átváltozik Valmar teremtményévé. A szíve azonban végig ember marad, ezért a gonosznak nem sikerült őt teljesen bekebeleznie. Visszakapja régi alakját, ráadásul a birtokába kerül egy olyan kard is, mellyel legyőzheti a gonoszt.

New Valmar. A csapat utolsó csatáját Valmar új testében vívja meg. A központ elérése után meg kell küzdeniük ismét Valmarral, de feltűnik a színen egy hamis Millenia is. Elena azonban nem esik áldozatul az illúziónak, s végre rájön, hogy az igazi Millenia végig ott rejtőzött benne. Hárman együtt indulnak el legyőzni Valmar utolsó testrészeit. Végső ellenfelük Zera-Valmar, az új isten, aki igencsak meglepődik azon, hogy egyszerű halandók képesek voltak őt megsemmisíteni.
A győzelem után egy évvel Roan elindul, hogy meglátogassa régi barátait. Útközben sorra végigjárja a nagy kaland állomáshelyeit, s elégedetten tapasztalja, hogy a gonosz által okozott sebek lassan, de biztosan kezdenek begyógyulni.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

Már a Commodore-os időkben léteztek multiplayer játékok, így gyakran előfordult, hogy egy fanatikus cimbivel órákon át nyomtuk a Pit Stop II-t vagy a Wizard of Wort. A gép tápegysége viszont nagyon hamar felmelegedett, úgyhogy legkésőbb félnapi játék után ajánlatos volt szünetet tartanunk. Hogy ne kelljen sokáig várni, ilyenkor bevágtuk a tápot a mélyhűtőbe... Hasonló sztorija biztosan van minden „öreg harcosnak"; elhatároztam, hogy ezeket összegyűjtöm, úgyhogy aki ismer vicces történeteket a hőskorból, ne tartsa magában. És akkor kezdjük el az e havi visszaemlékezést – a Heroes 4 hangulata teljesen magával ragadott, úgyhogy ezúttal a fantasy környezetben játszódó programokból mazsoláztam.

NOSZTALGURU

› EZZEL JÁTSZOTTUNK...

...5 ÉVE: MAGIC THE GATHERING

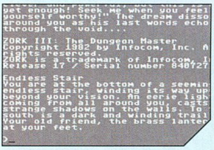
Bár nem tartozik az igazi klasszikusok közé, nekem mai napig az egyik kedvencem. A Magic kártyajátékot már több program is megpróbálta feldolgozni (legutóbb az Etherlords), de mind közül ez sikerült a legszórakoztatóbbra, és ennek egy oka van: Sid Meier. A Pirates! és a Civilization alkotója könnyed ujjgyakorlatként hozta össze ezt az átiratot, amelyben egy nagyszerű tápoló-kereskedő stratégia foglalta keretbe a kártyacsatákat. Gyenge AI-ja és bugjai ellenére imádtuk, Hancu és én elképesztő mennyiségű játékórát töltöttünk el vele.

...10 ÉVE: MOONSTONE

Klasszikus verekedős akciójáték a legjobb fajtából, tulajdonképpen a Blade of Darkness őse. Az RPG-elemek és a real-time harc, az összefüggő sztori, és az akár négyszemélyes „hot seat" multiplayer játékmód elképesztően jó játékmenetben talált egymásra, s az egészre a hangulat tette fel a koronát. A játék korához képest csodálatos grafikával és igazán fantáziadús világgal rendelkezett, nem csoda, hogy az akkori szaklapok mindegyike 90 feletti %-ra értékelte. A program érdekessége volt még a csatákban elfolyó hihetetlen mennyiségű és realisztikusan ábrázolt vér (ennyiben is a Blade elődje), amely a játékosokat és a cenzorokat egyaránt megdöbbentette.
(Letöltés: **www.the-underdogs.org**)

...15 ÉVE: DRUID II

Ez a program volt az egyik királya annak a műfajnak, amelyet a plebs csak „mászkálós" játéknak nevezett. Valójában a Druid II egy kalandelemekkel gazdagon megtűzdelt ügyességi-akció volt, amelyben a főszereplő druida egy gonosz mágust és annak teremtményeit tessékelte a másvilágra. A hatalmas játéktéren már-már Serious Sam-i mennyiségben özönlöttek ránk a zombik és csontvázak (nem is volt egy könnyű game), így az élőholt szörnyekhez mérten igen primitív útkereső algoritmus kicselezése és a tárgyhasználat kiemelt szerepet kapott. A grafika inkább aranyos volt, mint szép, ám valahogy mégis árasztotta magából a fantasy hangulatot.
(Letöltés: **web.externet.hu/sk/c64/**)



...20 ÉVE: ZORK I-III

„Három rész? Húsz évvel ezelőtt?" – kérdezhetnétek. Bizony, bizony, a Zork a tömegjátékok történelmének egyik legrégebbi sorozata, C64-re 1981 és 1982 között jött ki mind a három része, majd hosszú hallgatás után 1999-ben megjelent PC-re a Zork: Grand Inquisitor, amely már renderelt képeket is tartalmazott. Azért emelem ki külön a képeket, mert a Zork első három része kizárólag szöveges kalandjáték volt, gyakorlatilag interaktív regény, amely gazdag nyelvezetével ringatta más világba a játékost. Ma már csak mosolygunk ezen, de 20 éve a Zorkok igen komoly rajongótábort tudhattak magukéinak. (Letöltés: **www.c64.com**)

A Hónap Prüntyögése:

MYTH

Jeroen Tel nevét már említettem a legelső NosztalGuruban, de valószínűleg fogom még néhányszor, mert Rob Hubbard mellett ő volt a három hangcsatornás zene legnagyobb mestere. A System 3 (a Last Ninja játékok alkotója) 1989-ben dobta piacra Myth című fantasy játékát, amely szintén klasszikus lett a maga nemében, nem utolsósorban Tel úrnak köszönhetően. A leginkább a Conan, a barbár és a heroikus sci-fi filmek zenéjét idéző dallamot hallgatva könnyen magunk elé képzeltük, ahogy a főhős kardot ragad, és kirángatja az ördögöt a pokolból. Leginkább azonban attól ájultunk el, hogy amikor a program betöltődött, egy digitalizált(nak hallatszó) női hang bejelentette: „Welcome to Myth!" Hogy ez hogyan volt lehetséges, arról lásd a másik szövegdobozt.
(Letöltés: **homepages.ihug.co.nz/~bjreid/sids/Myth.sid**)

› A LEGKEDVESEBB HARDVER-BUG

A Commodore 64 hangért felelős chipje igen korszerű volt a megjelenésekor (3 hangcsatorna, 4 hullámforma, rengeteg programozási lehetőség), de egy apró tökéletlensége akadt: hangerő-váltáskor zizzent egyet. Az akkori lelkes fejlesztőcsapatok élelmességére jellemző, hogy még ezt is az előnyükre tudták fordítani: hangerő-állítgatásokkal addig macerálták a chipet, amíg sikerült úgy összehozni a különböző hangfekvésű zizzenéseket, hogy azokból többé-kevésbé felismerhető emberi beszéd alakult ki. Ezzel a „technológiával" készült az Impossible Mission elején hallható „stay forever" (ami inkább szlávosan „sztéj forjeva" lett), illetve a Myth beköszöntője is. Az a poén az egészben, hogy ezt a hardverhibát valamelyest orvosolták a későbbi C64-modellekben, így ezek a „beszédek" sokkal halkabban szóltak azokon.

Stöki
stoki@vogel.hu

GONDOLATÉBRESZTŐ

Tisztelettel jelentem, jubilálunk. A Gondolatébresztő nemrég múlt egy éves, hiszen a rovat tavaly áprilisban indult egy örök vitatémával, a játékokban fellelhető erőszak hatásaival. Azóta letudtunk 12 lapszámot – okos ember ilyenkor számot vet (a hülye meg várja, hogy kihajtson). Ezen a havi két oldalon – ha csak kis szövegdoboz formájában is – a PC Guru majd' mindegyik cikkírója megszólalt, s a már közölt témákat rengeteg olvasói levél árnyalta megerősítvén a rovat létjogosultságába vetett hitemet. Ezennel őszintén és barátilag köszönetet mondok minden segítő kéznek, és kérem őket, hogy továbbra is támogassanak a Gondolatébresztő szerkesztésében. Szülinapi ajándékként pedig a rovat azt kapja tőlem, hogy ezentúl én válogatok hozzá képeket. Eddig ugyanis ez egy hallgatólagos lustasági szerződésnek köszönhetően Sasa reszortja volt, aminek köszönhetően például a számítógépes játékok jövőjéről szóló cikkhez lenge öltözetű mangacicák kerültek – még jó, hogy nem mangalicák. (Sasától kitelik...)

Elfelejtett Áruk Fóruma. Az előző hónapban Hancu koma négyoldalas interjúja szinte minden olyan szoftverjogi kérdésre választ adott, amely az egyszeri játékosra vonatkozhat. Az egyik megállapítása különösen érdekes volt, mégpedig az, hogy a szerzői jogi törvényeknek megfelelően kell kezelni az üzletekben már nem kapható régi játékokat, az úgynevezett „abandonware"-eket éppúgy, mint az új programokat. Ennek ellentmondani látszik az a tény, hogy az Interneten hemzsegnek azok az oldalak, amelyekről abandonware-eket lehet letölteni. Ezeknek a játékoknak a státusza tehát igen furcsa, ezért úgy gondoltam, érdemes külön Gondolatébresztőt szentelnem rájuk nagymértékben felhasználva a Gamespot idevágó írását. (Aki esetleg még nem találkozott az abandonware-rel, az a **www.abandonwarering.com** címen képbe kerülhet.)

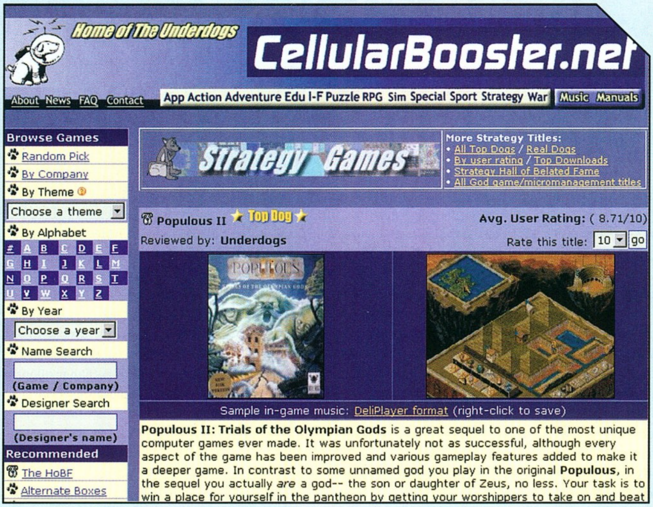
Az abandoneware kifejezés (magyarul kb. „elfelejtett áru", „sorsára hagyott áru") körülbelül öt évvel ezelőtt keletkezett, és villámgyorsan elterjedt a nethuszárok körében. A fogalom nevében hordozza kialakulásának okát: azért kezdték ezek a programok – eleinte igen óvatosan, aztán egyre bátrabban – ellepni a világhálót, mert megszállott játékosok igényelték azt, hogy az öt-hat, esetleg tizenöt-tizenhat évvel ezelőtti klasszikusokat is megismerjék, vagy újra elővegyék. A boltokban már nem lehet kapni a Prince of Persiát vagy a Kings Bountyt, ezért a jóhiszemű webmester azt gondolhatja, hogy senkinek nem árt azzal, ha felpakolja ezeket egy honlapra. A kiadó úgysem kapna már jogdíjat a nem forgalmazott áru után, ellenben boldog-boldogtalan letöltheti magának a múlt egy szeletét...

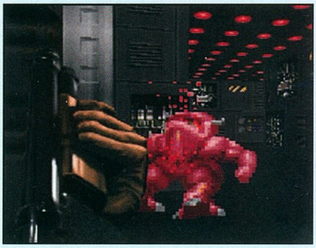
Bűn, ami nem kifizetődő. Ehhez a nemes gondolathoz azonban a kiadóknak is van egy-két szava. A Gamespot három ismertebb céget kérdezett meg ez ügyben, és az Infogrames, az Electronic Arts, de még a függetlenségéről híres Bethesda Softworks is egyöntetűen foglalt állást: abandonware-t letölteni éppolyan bűn, mint új programról illegális másolatot készíteni, és ilyen témájú weboldalt üzemeltetni jogilag egyenértékű egy warez-site működtetésével. Mindannyian hangsúlyozták: tévhit, hogy egy játék 5 év után automatikusan szabadon letölthetővé válik. Ezzel szemben az igazság az, hogy ezekre a szoftverekre az adott ország szerzői jogi védelmének ideje vonatkozik, ami kis hazánkban 70 év. Az 1992-ben megjelent Populous 2-t tehát törvényes keretek között majd 60 év múlva lehet feltenni az Internetre... Miért tűrik el mégis a kiadók az abandonware-oldalakat? Elsősorban azért, mert komoly anyagi káruk tényleg nem keletkezik belőle. Egy szoftver forgalmazásakor nem 5-10 évre előre gondolkodnak, hanem az első 1-3 éven belül szeretnék rentábilissá tenni a terméket. Ezen kívül a kiadóknak nincs idejük és energiájuk felkutatni, és levadászni ezeket a honlapokat, sokkal inkább a warez-site-okra koncentrálnak, hiszen azok tényleg súlyos bevételkiesést okoznak nekik. Végezetül, valahol hasznos is nekik az abandonware-jelenség, elvégre a játékos például a Doom 3 megjelenése előtt kipróbálhatja az első részt, és izgatottan várhatja a folytatást. A terméknév nem kopik ki a köztudatból, aminek marketing-szempontból igen nagy jelentősége van. Ezt azonban a kiadók vonakodnak elismerni, és ha már nekik maguknak nincs erőforrásuk site-vadászatra, a BSA-hoz hasonló érdekképviseleti cégeket bíznak meg ezzel. A leghírhedtebb mind közül az ISDA, amely már nem egy oldal megszüntetését követelte, viszont igazán komoly lépéseket csak egyes játékok érdekében tett. Ezek a programok általában olyan nevek voltak, amelyekből gyűjteményes kiadvány részeként vagy egyéb formában a kiadója még pénzt szeretett volna látni. Ilyen esetekben többnyire elég volt egy szigorú hangvételű levél, és az abandonware-központ üzemeltetője levette a kívánt játékot a honlapról – konkrét peres esetet sem a kiadók, sem az ISDA nem tudott említeni.

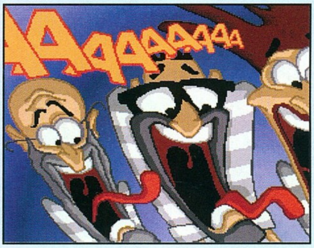
Felejtsd el vagy lopd el! A megkérdezett fejlesztők már konstruktívabban álltak hozzá a témához, és ez teljesen érthető: a jogdíj nagy része általában nem az ő erszényükbe vándorol, ők egy-egy régi játékért már megkapták a maguk pénzét. Richard Garriott, az Ultima-sorozat alkotója és Al Lowe, a Larry-játékok atyja úgy nyilatkozott, hogy semmi kifogásuk az abandonware-jelenség ellen (sőt, örülnek neki, ha egy-egy alkotásuk ily módon válik halhatatlanná), amennyiben tényleg „elfelejtett" programokról van szó. Al Lowe azonban rögtön felhozott egy ellenpéldát: „A Sierra még forgalmazza a Larry-sorozatot. Lehet, hogy már nehezen lehet megtalálni ezeket a játékokat az üzletekben, de nekem még mindig ez a fő bevételi forrásom." Ezek után meglepő Al mester következő mondata: „De inkább töltsék le jogtalanul a játékaimat, minthogy teljesen elfelejtsék". Tim

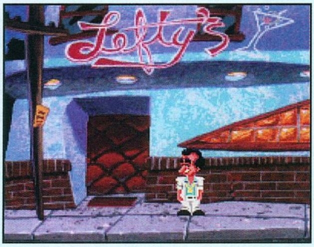
MI A HELYZET AZ EMULÁTOROKKAL?

Az emulátoros programok egy részét is az abandonware-eknek megfelelően kezelik. A régi számítógépeket vagy konzolokat – C64, Atari ST, SNES, Sega – emuláló alkalmazások felett értelemszerűen alkotójuk rendelkezik (általában freeware-ek), de magukra a játékokra bizony a szerzői jogi törvény vonatkozik, úgyhogy egy C64-es Defender of the Crown letöltésével bizony bűncselekmény követünk el. A többnyire már megszűnt kiadók jogi örökösei azonban nem tesznek szankcionáló lépéseket, hiszen ezek komolysága körülbelül egy humorfesztivál döntőjével érne fel. Elvégre ezeknek a játékoknak a platformja már megszűnt létezni, úgyhogy az örökösök inkább örülnek, hogy a programok valamilyen formában tovább élnek. Létezik azonban egy kártékonyabb fajtája is az emulátoroknak, mégpedig azok, amelyek jelenleg is létező és forgalomban levő konzolok – Sony PS, Nintendo 64, Gameboy Advance – játékait teszik elérhetővé PC-n. Itt az üzleti haszon kiesése már tetten érhető, ezért a kiadók majdnem akkora vehemenciával vadásszák ezeket, mint a warez site-okat.







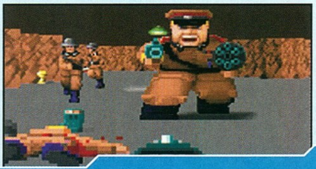


Schafer, a Grim Fandango és a Day of the Tentacle egyik alkotója még messzebbre ment: „Kalózkodás? Igen, az. És akkor mi van? Ezekért a játékokért a legtöbb fejlesztő, kreatív csoport és kiadó megkapta már a pénzét. Úgyhogy hajrá – lopd el a játékot!" Chris Taylor, a Dungeon Siege és a Total Annihilation spirituszrektora pedig egyenesen azt állította, hogy „ha én birtokolnám a Total Annihilation jogait, most szabadon terjeszthetővé tenném, és elkezdeném csinálni a második részt." Taylor úr ugyanis osztja azt a nézetet, hogy a letölthető abandonware-ekben komoly reklámérték van. Mint látjuk, a fejlesztők a „kibicnek semmi sem drága" álláspontot képviselik. Nekik általában már nem fűződik érdekük az abandonware-ek felszámolásához, nincs meg bennük az a kiadókra jellemző frusztráció, hogy elesnek néhány fillértől. Úgyhogy boldogok, hogy vannak olyanok, akik időt és energiát áldoznak az abandonware-oldalak fenntartására. Olyanok, mint Sarinee Achavanuntakul.

Save Our Games. Sarinee (hölgy az illető) civilben befektetési bankár, otthon azonban megszállott játékrajongó, és a web egyik leghíresebb abandonware-oldalának, a napi 30 000 látogatóval és több, mint 2600 játékkal büszkélkedő Home of the Underdogsnak az üzemeltetője. Hitvallása szerint azért végzi abszolút profitmentes tevékenységét, hogy megőrizze az utókornak a régi és jó játékokat (ez utóbbi jelzőt különösen fontosnak tartja, szerinte ki kell érdemelnie egy programnak, hogy abandonware legyen). Elvégre vannak zenei archívumok, könyvtárak, de a régi játékok sorsával a hozzá hasonló őrültek nélkül senki nem törődne. Márpedig Sarinee úgy véli, hogy a játékfejlesztők számára is fontos, hogy megismerjék a vén klasszikusokat, és lássák az ipar fejlődését. És ennek érdekében Sarinee mindent megtesz: 5"25-ös meghajtókat és lemezeket hajt fel, és mivel az eredeti, többnyire DOS-verziók nagyon gyakran nem működnek már a mai Pentiumos-Windowsos masinákon, néhány programozó ismerősével átszabatja (gyakorlatilag feltöri) a programokat. Ezért nem is tartja fairnek az IDSA támadásait, amelyeknek igen gyakran a Home of the Underdogs a célpontja (most éppen levetetnék róla az összes Bitmap Brothers-játékot): „Ironikusnak és egy kicsit szívtelennek tartom, hogy a kiadók azokat az embereket kezelik warez-operátorként, akik az ő játékaikat akarják megőrizni az utókor számára. Ugyanakkor rengeteg fejlesztő gratulált nekem, és folytatásra biztattak."

Kísért a múlt. Az abandonware-jelenség igen összetett, a kiadók és a piac többi szereplője ritkán van egy véleményen. Mivel a régi játékoknak a jelenlegi GeForce-os csodák mellett nincs sok üzleti jövőjük (egyiket-másikat hirdetések olvasgatásáért cserébe törvényesen le lehet tölteni a kiadója honlapjáról), én igenis szükségesnek és dicséretes dolognak tartom ezeknek az oldalaknak a létezését, amíg tényleg elfelejtett programokat népszerűsítenek. A kiadók viselkedését azért sem tartom korrektnek, mert a régi játékok gyakran el sem indulnának a mai gépeken, ha Sarinee és társai ezt nem tennék lehetővé. Ezen kívül az öreg programokat már hiába vennénk meg, a kiadók erőforrás híján nem tudnák biztosítani hozzájuk a megfelelő felhasználói támogatást (tech hotline, garancia stb.). Nem csoda, hogy az abandonware-ek földalatti mozgalma virágzik, egyre többen kíváncsiak arra, hogy mi volt az a Dune 2 és hogy melyik az a Wolfenstein 3-D, amely a mai Wolfnak volt az elődje. Ez a nosztalgikus érdeklődés eléggé ártatlan ahhoz, hogy a kiadók szemet hunyjanak fölötte – reméljük, ezt hamarosan ők is belátják.

Stöki
stoki@vogel.hu



VEREKEDŐS JÁTÉKOK

Előző számunkban az egyik levélíró panaszkodott arról, hogy PC-re már jó néhány éve nem jelennek meg verekedős játékok – úgy gondoltuk, hogy a vele egy cipőben járók kedvéért beszámolunk néhány ilyen programról. Jobbra találjátok tesztünket a Dead or Alive 3-ról, most pedig következzék három másik, idén megjelenő játék.

A Midway által készített Mortal Kombat sorozat ki tudja hányadik része (igaz, PC-n csak négy jelent meg) szeptemberben érkezik, Deadly Alliance alcímmel. A fejlesztők teljesen új engine-t, elképesztő látványt ígérnek. Egyelőre nyolc régi karakterről lehet tudni, hogy visszatér, és eddig három új fickóról rántották le a leplet (Drahmin, Malvado illetve Blind Kenshi névre hallgatnak). A fantasy-elemek számát (pl. tűzlabda, savköpet) a lehetőségekhez képest visszaszorítják, minden karakternek több mozgáskészlete lesz. Teszem azt, Scorpion alapból karatéval kezd, de a meccs során bármikor átválthatunk thai-boxba, vagy éppen birkózásba (azért a kivégzések maradnak). Technikai oldalról a legérdekesebb dolog a ruhák és a folyadékok megvalósítása: az még hagyján, hogy a ruhák meglibbennek a nagyobb mozdulatok után, de az már durvábban hangzik, hogy akár el is szakíthatjuk őket, sőt, néhány részt le is téphetünk róluk. A karakterek testén végigfutnak majd a vércseppek, és akár vizesek is lehetünk – remélhetőleg ez nem csak reklámszöveg, nagyon jól hangzik. (A játék megjelenik PS2-n és GameCube-on is.)

Második versenyzőnk a Namco Soul Calibur 2-je, amelynek előző részeit PSX-en illetve Dreamcaston élvezhettük. Elképesztő grafika, rengeteg (20+) karakter vár majd ránk, no meg DOA-t megszégyenítő nagyságú pályák. Az előző részhez képest nem lesznek nagy váltások a játékmenetben, mindössze a szereplőket ruházták fel sok új mozgással. A látvány leginkább a karakterek animációiban fejlődött – a motion blending technológiának köszönhetően a különböző mozdulatok összeolvadnak, az ígéretek szerint mindenki teljesen emberi mozgással fog rendelkezni; kivéve persze Astaroth-t, a minotauruszt. (A játék megjelenik PS2-n és GameCube-on is.)

A harmadik játék, a Microsoft japán részlege által készített Kakuto Chojin (ez szó szerint a következőt jelenti: Fighting Super Heroes). A játékban meglehetősen kevés harcos lesz (eddig ötöt jelentettek be). A játékmenetről még nem sokat lehet tudni, a grafika viszont szenzációs, a karakterek páratlanul részletesen vannak megformálva, de a fejlesztők leginkább – a Mortalnál említett lefut a víz/vér a karaktereken"-effektus mellett – a fény-árnyék hatásokra büszkék, itt is annyi árnyképe lesz egy figurának, amennyi fényforrás bevilágítja.

PROJECT EGO

Sokak szerint ez lesz az Xbox legjobb idén megjelenő játéka – ez persze nem feltétlenül igaz, főként azért nem, mert a játék készítésében oroszlánrészt vállal Peter Molyneux is, aki köztudottan nem szereti elkapkodni játékainak kiadását. A Project Ego (lehet, hogy a játékot átnevezik Fable-nek) – Molyneux szavai szerint – a tökéletes szerepjáték lesz; nem a harc lesz a fontos, nem a mágia, de még nem is a történet, hanem az, hogy szinte akármit megcsinálhatunk.

Ez rögtön a karakterünk megalkotásával kezdődik – nem kell mindenféle pontokat szétosztani, képzettségeket kiválasztani; egyszerűen megadjuk kinézetünket, és már indulunk is. Amennyiben sűrűn cipelünk nehéz cuccokat, akkor hősünk megerősödik, ha sokat eszünk, elhízik, ha sokat vagyunk a napon, akkor lesül, ha sokáig nem megyünk fodrászhoz, akkor bozontos lesz a haja, a nagyobb sebek pedig heget hagynak maguk után. Vásárolhatunk magunknak új ruhát, tetoválásokat vehetünk, ékszereket viselhetünk – és ez kihatással lesz a körülöttünk levő, szinte élő világra. Ha például tetovált arccal, éjfekete páncélban és hegekkel borítva megyünk végig egy falun, akkor a lakók rémülten bújnak el előlünk. Ellenben, ha tisztességesen felöltözve, minden extrémitást mellőzve mutatkozunk, akkor ilyen gondunk nem lesz; akár családot is alapíthatunk, és ha felnő a fiunk, akkor akár kalandozni is eljöhet velünk (!).A fejlesztők (Big Blue Box) két másik példát is sűrűn említenek a játék összetettségére: ha komolyan megsebesítünk valakit egy faluban, akkor később – mondjuk öt év múlva – visszatérve oda emlékszik ránk, és meglehet, hogy egy baltával fogad majd.

Ha pedig sikerült felégetnünk egy kisváros búzaföldjeit, akkor a lakosok egy idő után éheznek, lefogynak, később akár el is vándorolhatnak. A történet egyébként a családunk kiirtása utáni nyomozásból fog állni (rengeteg mellékküldetéssel), a harc valós időben lesz megoldva, a mágiarendszer pedig a karakterünk eddigi cselekedetei alapján fog működni. Megjelenés – elvileg – év végén.

DEAD OR ALIVE 3

Fejlesztő: Tecmo › Kiadó: Tecmo › Web: www.deadoralive3.com

A játékosokban (az emberekben) a kezdetektől fogva él a vágy és a lelkesedés, hogy megküzdjenek egymással. Ennek az idők folyamán már számtalan módja akadt, de hogy az egyik első próbálkozást kiemeljük, emlékezzünk kicsit vissza a C-64 hallatlanul népszerű verekedős játékára, az International Karetéra. Továbbá legyünk tekintettel arra, hogy a küzdeni szó alatt itt most a nemes értelemben vett férfias virtust értjük, azaz a kétkezes, későbbiekben pedig a fegyveres harcot. Tegyük kicsit félre a stratégiai és szerepjátékokat, menedzser programokat, szimulátorokat. Más megközelítésben a kereskedelmet, a nép gondjait, az állandó tápolást, a tonnányi páncélt és a rakétavetőt. Ezzel eljuthatunk a verekedős játékok világába, amelyről a PCG-ban igen ritkán olvashattok, holott a szerkesztőség a virtuális (és kevésbé virtuális:)) megmérettetések nagy rajongója. A látszólagos ellentmondás abban gyökerezik, hogy a számítógépes vonalon ezeknek a játékoknak az utánpótlása nagyon hamar elapadt. Az említett IK után még kaptunk egy Mortal Kombatot, aztán a stílus az egyre népszerűbbé váló konzolokon teljesedett ki, ahol egyrészt valamivel fejlettebb volt a 3D megjelenítés, másrészt pedig a kontroll padoknak hála az irányítás feltételei kedvezőbbek voltak. Ezzel párhuzamosan volt idő, amikor még a játéktermek is labdába rúgtak a Virtua Fighter, a Tekken és a Soul Calibur célhardverre írt változataival. Jelenleg az otthoni konzolok már rávernek a játéktermi gépek színvonalára, illetve az utóbbi, mint életstílus is kihalóban lévőnek tekinthető. Az IK-ban a küzdelem igen egyszerűnek számított, többnyire a szaltóval, az ugrórúgással és a lábsöpréssel lehetett győzelmet aratni. Bizonyos szempontból a Mortal Kombat teremtette meg a műfaj alapjait, hiszen itt találkozhattunk először egyedi karakterekkel, akik eltérő harcművészeti stílusokat képviseltek. Hasonló volt a helyzet a játéktermekben népszerű Street Fighterrel is, majd ezek a programok átadták a helyüket a 3D-s megvalósításoknak. Jött, látott és győzött a Virtua Fighter és a Soul Calibur, majd az utóbbi időkben a Tekken és a Dead or Alive. (3D-s változat készült ugyan a MK-ból és a Street Fighterből is, de ezek már nem értek az elődeik nyomdokába.) A verekedős játékok etalonjának a Namco Tekken sorozatát tartják, amely immáron a negyedik részét éli meg a Sony második generációs konzolján, a PS2-n. Ettől eltérő játékmenetet képvisel a Dead or Alive sorozat, korábban azt gondoltuk, hogy a saját kárára, ezért pár Dreamcastes menet után gyorsan elfelejtettük. Már csak azért is, mert DC-n lehet Soul Caliburozni, ahol a karakterek fegyverekkel küzdenek, és a lenyűgöző mozgáskombinációk mellett a játékélmény is élvezetes. Ekkor tűnt fel az Xboxos DOA3, amelyről mindenki úgy beszélt, mint a Microsoft konzoljának a grafikus demójáról. Így ver rá jelenleg a mezőnyre az Xbox, ugyanakkor magáról a játékról kevés infót lehetett hallani. El is könyveltük, hogy valószínűleg az új rész is az előd pörgős, kissé követhetetlen akcióit tartalmazza majd. Ennek megfelelően kezdtünk neki az első partiknak a PCG Xbox show-jának alkalmából, és elmondható, hogy a Playtime!-osokkal eltöltött számtalan Tekken Tag küzdelem után a DOA a várakozásainkat igazolta. Grafikailag a program döbbenetesen szép, és ez még több száz menet lejátszása után is érzékelhető. Az akció viszont elsőre kicsit kontrollálhatatlannak tűnt, legalábbis a Tekkenhez képest, amely közelebb áll a valós fizikához és az életben is tapasztalható küzdelmi elemekhez, stratégiákhoz, mint a DOA. Csakhogy a DOA3 van olyan jó, hogy ne tegyük félre egy óra játék után, ha pedig ezt az esélyt megadtuk neki (ami már csak a grafika miatt is egyértelmű), akkor ráérezhetünk a lényegére. Begyakorolhatjuk a védekezést, kitanulhatjuk a különleges mozgásokat, és akkor már nincs mese, be kell látnunk, hogy a küzdelem legalább olyan élvezetes, mint a Tekkenben. Más ugyan, és az egyértelmű, hogy a két megközelítés eltérő, de mindez nem változtat azon, hogy a verekedős játékok rajongóinak a DOA3-at nem szabad kihagyniuk. Nálunk Csumival ez a szórakozás odáig fajult, hogy az egyik este több, mint 150 meccset nyomtunk le, és a játékot azóta sem tartjuk unalmasnak. (Igaz, az eszeveszett nyomkodással sikerült a nagyujjam felső részéből teljesen kiszorítani a vért, amely csak napok múltán tért vissza a megfelelő helyre. Már éppen kezdtem komolyan aggódni, szóval csak óvatosan az ilyen kicsapongásokkal:)) Nagyon fontos, hogy ráérezzünk a védekezésre, mert így lehet elkerülni, hogy a darálósabb karakterek behozhatatlan előnyre tegyenek szert. Egyik ismerősöm hangoztatta, hogy a DOA3 ilyen agyatlan konzolos játék. Ezt csak olyasvalaki mondhatja, aki nem élt még át komolyabb menetet annak minden varázsával. Jól küzdeni képtelenség megfelelő taktika, gyors reagáló képesség, sőt némi intuíció nélkül. Amikor ezek összejönnek egy meneten belül, és az ellenfelednek esélye sincs, akkor az olyan, mintha teljesen uralnád a karaktert. Ennek ellenkezője viszont (a szétesés) felettébb dühítő, hosszútávon komoly elkeseredettségre adhat okot. Ahogy Grath találóan fogalmazta, az ilyen partik felkorbácsolhatják az indulatokat, a percekkel korábban még mosolygó emberek igazi ellenfelekké válhatnak. Na persze szó nincs itt megint elfojtott agresszióról, szerintem teljesen természetes, hogy ez a pergő játékstílus azonnali reakciókat vált ki, nem összehasonlítható például egy RPG-vel, amikor fél óra vásárlás és karaktertuingolás után az erdőben szembejön velünk egy csapat farkas. Na, akkor csatázzunk...

Idővel aztán már a küzdelem szépségére és a finomságokra is lehet ügyelni. Ebben a DOA3ugyancsak élen jár, hiszen a karakterek többféle különleges mozgáskombinációra is képesek, és az, hogy melyiket alkalmazzák, gyakran az adott helyzet függvénye. Például egy gombkombináció mást eredményezhet, ha szabad térben vagyunk, mást, ha tereptárgy közelében, és eltérő lehet a reakció akkor is, ha az ellenfelünk mondjuk éppen háttal áll nekünk (bár ez nem a legjobb taktika, de kikerülésekkel, átugrásokkal mégis elérhető). A pályák egy része több szintes. Itt a közlekedés módja, ha a másikat nemes egyszerűséggel lerúgjuk az alsó szintre, szintekre, ahol aztán – a pórul járt fél jelentős energiaveszteségével – minden folytatódhat tovább.

Nem kétséges, hogy jelenleg minden Xbox mellé érdemes Halót venni, de valahogy ugyanez a helyzet a DOA3-mal is. Egyedül nem sok élvezetet jelent, de baráti társaságnak kiváló szórakozás lehet. (Aki kedvet érez hozzá, készüljön a megmérettetésre, mert a PCG csapata már hozzákezdett egy DOA3 verseny megszervezéséhez. Erről a részleteket a következő számunkban közöljük.)

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

› DEAD OR ALIVE 3

Sziasztok!
Szeretnék néhány dolgot megemlíteni a Mentőövvel kapcsolatban. A Mentőöv másfél évvel ezelőtt azzal a céllal jött létre, hogy segítsünk nektek abban az esetben, ha elakadtok valamelyik játékban. A legtöbb kérdést felvető problémákat összegyűjtjük, s ebből lesz a Mentőöv. Időnk azonban sajnos véges, s nincs módunkban az összes általatok feltett kérdésre magánlevélben válaszolni. Pont ezért készült el a Mentőöv. Szeretnék mindenkit megkérni arra, hogy amennyiben valami gondja adódik valamelyik játékkal, akkor először lapozza végig a PC Guru Mentőöv rovatát, lehet, hogy valaki már feltette ugyanazt a kérdést, s választ is kapott rá (ilyen klasszikus kérdések a Hol van Kangaxx teste a BG II-ben vagy Miért fagy az eredeti Icewind Dale-em). Jóval gyorsabban választ kaptok a Mentőövekből, mint e-mailen keresztül. Sajnos az olyan kérdésekre sem tudunk válaszolni, mint például elakadtam a Sheep 20. pályáján, mit tegyek, mivel mi magunk sem játszottunk ennyit a hasonló kaliberű játékokkal. Megértéseteket köszönjük.

Max Payne

Hi!
Bocs, hogy megint zavarlak titeket, de ismét elakadtam a Max Payne-ben! Konkrétan ott vagyok, hogy a csaj meg akar lőgni egy helikopterrel, de nem tudom megállítani! Hogyan kell? Próbáltam volna az oszlopot tartó kábeleket szétlőni, de csak az egyik kábelhez férek hozzá! Amikor a többihez akartam menni, csak bezárt ajtókat találtam. Kérlek, segítsetek! Előre is köszi!

Gabo

Jól sejtetted, az oszlopot tartó kábeleket kell szétlőni távcsöves puskával, ha jól emlékszem, 4 darab tartja

Sasa

Undying

Hello!
Utoljára a Te segítségedet kérném (eddig senki sem tudott) abban, hogy mi módon lehet a másvilágra küldeni az Undying főellenfelét. Tudom-tudom, a leírásban is benne van, de nekem akkor sem sikerült (nemcsak a Főnix-tojást, de az összes egyéb skulót is beleürítem a has-, ill. fejtájékra). Légyszi, ha tudsz, válaszolj, és ha lehet, akkor elég szájbarágós módon lépésről-lépésre, mert ötletem sincs (ami volt, az nem vált be), hogy mit kéne csinálni...

Hunyadvári Norbert

Az Undying King elleni csata a játék egyik legnehezebb része, tehát ne lepődj meg azon, ha elsőre nem sikerül megoldanod a feladatot. Első lépésben sebezhetővé kell tenned a szörnyeteget, vagyis szét kell lőnöd a két elülső karját. Ezt távolról is megteheted, de ügyelj arra, hogy a Shield legyen az aktív varázslatod, s amennyiben lemerülne, mindenféleképpen fel kell töltened. A karok megsemmisítése után a King taktikát változtat, a száját kitátva megpróbál beszívni, s ha ez sikerül neki, akkor vége a játéknak.
Lőj bele a szájába, s kis időre biztonságban leszel. A szörny a másik két karjával megpróbálja kivédeni ezeket a lövéseket. Ekkor nyílik szét a King feje, s válik láthatóvá az agya. Ezt kell szétlőnöd phoenixszel vagy villámmal preparált lándzsával. Az agy néhány másodpercig látható csak-, szóval nem árt igyekezni. Sikeres találat esetén a fej bezárul, és a szörny ismét megpróbál a szájába szívni. Hátrálj, és közben folyamatosan lődd a száját. Néhány találat után az Undying King jobblétre szenderül.

Black&White: Creature Isle

Hello!
Sorry, hogy ezzel zargatlak, de az a kérdésem lenne a BW: Creature Isle-lel kapcsolatban, hogy: A kreatúrámmal legyőztük Madinot bowlingban, de a kreatúrám akaratlanul rögtön tehénné változott, és nem tudom, hogy lehet ezt visszacsinálni. Kérlek, segíts plz, mert ez a tehén butább még a tigrisemnél is.

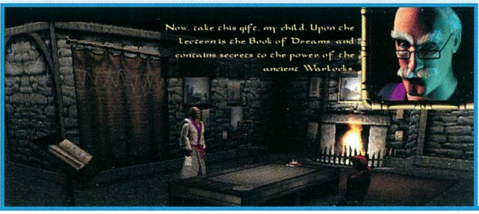
Előre is köszi: Admiral

Nem tudom, hogy változott a lényed tehénné, mert elvileg csak a dojónál a megjelenő totemekre klikkelve lehet kreatúrát változtatni. Csak egy megoldás van, ha már megcsináltad a tigris küldetését, akkor a dojónál aktiválod a megfelelő követ.
A tehén egyébként nem butább, mint a tigris, sőt. :)

Lily

Soulbringer

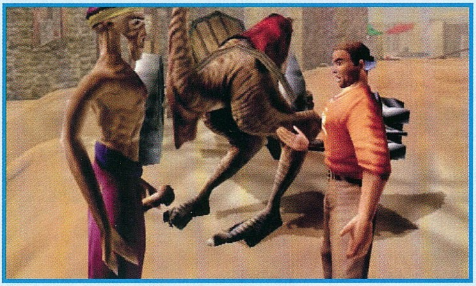
Haj Mocsy!
Nyomulok a Soulbringerben. Igaz, most szépen elakadtam. Nem a harccal van gondom, hanem az elöljáró által megbízott bánya akciónál nem találom a bányát. Végül a Western Moorshoz jutottam, ahol kipusztítottam a banditát. Elmentem a Farm Estate-be, de erre sem találtam. Légyszi segíts!! Nem erre kell mennie? Elkerültem valahol? Írj vissza!!!!!
Előre is köszi!



A bányát a Western Moors térkép bal-felső sarkában találod meg. Ha szemben állsz a Farm Estate bejáratával, akkor bal kéz felé kell elindulni, s hamarosan megtalálod a bejáratot.

Outcast

Hello,
Egy kérdés:
Outcastban a három templomnál nem boldogulok a kövek sorrendjét illetően. Már mindent kipróbáltam, de a Fae templománál sehogyan sem tudom a negyedik követ a helyére rakni.
Lécci segíts!



Szia!
Találsz valahol egy táblicskut, amelyen be van nyilazva, hogy melyik templomba melyik kavicsot kell behelyezni. De azért megpróbálok segíteni. A Ka templomnál (ahol a kőtorlasz volt) használd az Elue követ (hullámos), a Gandha templomnál (északra a Ka templomtól) a Ka követ, majd az Eluee templomnál (ahol Shamaz gyógyító Mazum bűvészkedik) a Fae követ. Közjáték következik. Most el kell menni a Fae templomhoz, ahol a két Daoka teleport is van. Le kell nyomni az ellenállókat, majd a Daokákhoz menni. Az egyik teleportból kijön Naarn, és szépen meghal. Nála van a negyedik kő, a Gandha. Ezt a helyére illesztve lenyugszik a templom tetején levő Zsana, amely az első Mont rejti.

Sakman

System Shock II

T. Úszómester!
Vágj már hozzám légy szíves egy mentőövet, a System Shock 2-ben elakadtam. Az 5. szinten megtaláltam a rádióadót, de nem tudom hozzá a kódot, sőt még azt sem, hogy hol, milyen üzenetben tudok hozzájutni a kódhoz.
Előre is köszi:

Szesze

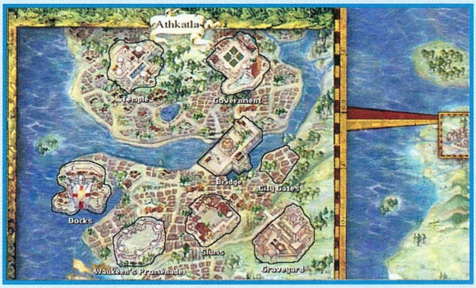
Szia!
A rádióadó a sportpálya felső részén van, ha jól emlékszem. A kódot a mall környékén kószálva lehet megtalálni, mégpedig a falakon található elektronikus képeken. Ezek az izék lapozhatók, és némelyiken feltűnik egy-egy nagy zöld szám. Összesen 4 képet kell megtalálni, mert az egyiken kétszámjegyű kód van. Ezeket aztán minden lehetséges sorrendben ki kell próbálni és az egyik jó lesz. Nekem a kódban 6, 1, 0 és talán 2 volt. Sajnos keresgélni kell.

Sakman

Baldur's Gate II

Hello Mocsy!
Volna egy kérdésem a BG2-vel kapcsolatban. Edwint felvettem a csapatba, mert elég jó mágus. Amikor Athkatla temetőinél voltunk, rögtön meg akarta keresni a Nether Scrollt. Meg is találtam, erre ő szép lassan elkezdte lefordítani. Amikor készen volt vele, elkezdett valami mágiát nyökögni, és átváltozott nővé. Azóta folyton elégedetlenkedik, hogy változtassuk már vissza! A kérdés: Hogyan kell visszaváltoztatni?

Válaszodat köszönöm: mm2



Körülbelül 20 nappal az átváltozás után megjelenik egy Degardan nevezetű vörös mágus. Ő az egyetlen, aki semlegesíteni tudja a Nether tekercs áldatlan hatását. Edwin köszönet helyett kinyírja a mágust, mivel nem bírja elviselni, hogy más is tanúja volt megszégyenítésének.

Szevasz Mocsy
Nem ez az 1. levelem ugyanezzel kapcsolatban ugyaninnen, mert te nem válaszoltál. Na de mind1, megbocsátok, tudom milyen ez a mocskos posta:). A BALDUR'S GATE 2-VEL KAPCSOLATBAN: Elakadtam, mert nem tudok elég jól angolul, és nem tudok rájönni a fejtörőre. Már nem is emlékszem a hely nevére, ahol vagyok: valami shade lord meg ilyenek. Az Umar Hills-i gyilkosságoknál eljutottam abba a balrangba, ahol most teljes sötétség van, és az a shade lord uralkodik. Na az a kérdés, hogyan lehet újra fényt teremteni ott, mert eredetileg valami sun childé volt ez a hely, meg minden ilyen hülyeség. Ez a kérdés. Bocsika előre is, mert most több levelet fogsz kapni, nehogy elkeveredjen a postán:). A válaszodat előre is köszönöm, kivéve ha nem kapok. Na, boldog húsvétot.

Világosságot nem nagyon fogsz tudni csinálni, viszont a szint teljesítéséhez össze kell gyűjtened három Sun Gemst, ezek nyitják a Shadow Doorokat. Ezután három rituálét kell elvégezned, hogy megszerezd a szent szimbólum három darabját (ez nyitja a bejáratot a sárkány barlangjába).

Mocsy

mocsy@vogel.hu

CEBIT 2002 KALAUZ

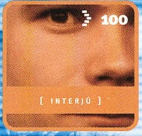
BEVEZETŐ

Szeretettel köszöntünk minden kedves érdeklődőt a soron következő CeBIT beszámolónk kapcsán, amely folytatja a PC Guru hagyományait, és igyekszik az idén is átfogó képet biztosítani az év legjelentősebb ICT (Információ és Távközlés Technológia) szakkiállításáról, a hannoveri CeBIT 2002-ről. Arról a rendezvényről, amelynek az előzetes megítélését ezúttal beárnyékolták az IT és a telekommunikációs iparágak szereplőinek folyamatos nehézségei egy olyan piacon, ahol korábban teljesen természetesnek számított az évről évre megismétlődő dinamikus növekedés. Az IT boomnak a csúcsán került megrendezésre a 2001-es CeBIT, amely ennek megfelelően számtalan új rekord felállításáról vált nevezetessé. Idén azonban a recesszió miatt aligha lehetett ezeknek az adatoknak a megdöntéséről álmodozni, ezért a kérdés inkább az volt, hogy beigazolódnak-e a borúlátók félelmei a negatív hatások begyűrűzéséről, avagy inkább az optimisták vélekednek helyesen, és akkor elkezdődik végre az iparágak hónapok óta várt konszolidációja. Abban senki sem kételkedett, hogy az európai kontinensen rendezett CeBIT 2002 az események látványos fokmérője lesz, hiszen a kiállítás, bár a maga nemében nem egyedülálló, ám a paraméterei alapján jelenleg mégis a világ legnagyobb IT show-jának tekinthető. Ilyen előzmények mellett nem meglepő, hogy a hardware teamen felül az eseményeket jelentős izgalommal várták az érintett iparágak képviselői is. Végül a nyolc nap elteltével az eredmények erős bizakodásra adhattak okot, hiszen a hannoveri vásáron összesen 700 ezer látogatót regisztráltak (szemben a tavalyi 849 ezerrel), akiket 424 (432 ezer) ezer négyzetméternyi alapterületen, 7962 kiállító fogadott (8093). Bár a megnyitón és később a pavilonokban sétálva is érezni lehetett a látogatók számának csökkenését, összességében a gazdaságelemzők ezeket a megközelítő eredményeket igen pozitívan értékelték. A hivatalos sajtóanyag szerint a felszín alatt már elkezdődtek azok a folyamatok, amelyeknek a gyors egymásra gyakorolt hatásai hamarosan az iparág talpra állítását és ezen túl a globális gazdaság fellendülését eredményezik majd. Szintén a kiállításhoz kapcsolódó hír, hogy Shanghai, Sydney és Isztambul után jövőre a CeBIT Észak-Amerikában is bemutatkozik. Ernst Raue, a Deutsche Messe AG igazgatótanácsának tagja elmondta, hogy a 2003-as év közepe kiváló időpont lesz arra, hogy belépjenek az Amerikai piacra, hiszen a tervezett dátumig az előrejelzések a gazdaság folyamatos növekedését valószínűsítik. Ezzel megteszik az utolsó lépést a CeBIT brand globalizálásával kapcsolatban, amelynek egyelőre az utolsó „belépője" 2003-ban természetesen New York City lesz (június 18-20.).

Kicsit még visszakanyarodva az idei rendezvényhez elmondhatjuk, hogy a PCG csapatának sikerült eddig még soha nem látott létszámban eljutnia Hannoverbe, ezért lehetőségünk volt arra, hogy a processzorok, videokártyák és mobiltelefonok újdonságai mellett figyelemmel kísérjük a chipsetgyártókat, alaplapgyártókat és az optikai adattárolás jelentősebb képviselőit, továbbá a szórakoztató elektronika egyes meghatározó szereplőit is. Ennek megfelelően igyekeztünk a 2002-es CeBIT beszámolónkat ésszerűen a meglévő oldalszámra bővíteni, de természetesen a bevezetett módszer sikerességével kapcsolatban szívesen fogadjuk a visszajelzéseiteket. Végezetül nincs más hátra, mint hogy megemlítsem a kiállításon tapasztalható általános trendeket, amelyek rendületlenül a TFT monitorok, plazma TV-k, vezeték nélküli technológiák és hordozható többfunkciós eszközök irányába mutatnak. Vélhető, hogy ezek valamilyen formában hamarosan az átlagfelhasználók életében is tömegesen megjelennek majd (sőt, egy részük a kijelzők és a telefonok kapcsán már a nyakunkon is van), de addig is az áttörésekről igyekszünk itt a PCG hasábjain rendszeresen beszámolni.

Harangozó Csongor
Hardverszerkesztő

Külön köszönet Kováts Tamás „tatcomnak" a CeBIT-es képekért, aki mindemellett a PCG hardver híreinek írója is, bár ez nem derült ki, mert az utolsó két anyagunk végéről igazságtalanul levágtuk a nevét:). Hasonlóan szeretnénk köszönetet mondani a samsungosoknak, akik hozzájárultak ahhoz, hogy tatcom és PPeti is a CeBIT-es különítményünk tagja lehessen.



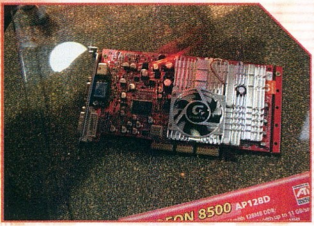
VIDEÓKÁRTYÁK

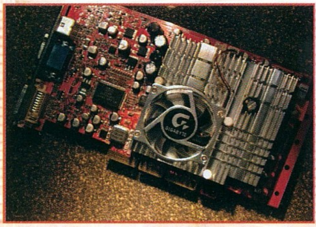
ATI

A videokártya-gyártó cégek háza táján a CeBIT idején rendszerint csend honol; sem az Nvidia, sem az ATi termékciklusa nem esik márciusra, a többi versenyző pedig már-már kihalni látszik mostanában. Ennek megfelelően a sajtótájékoztatók is általában a már piacon lévő termékekről szólnak, idén azonban másként volt: az ATi ugyanis a kiállítás kezdetén jelentette be hivatalosan saját alaplapi chipkészletét (egyébként aligha babonásak, mivel pont március 13-át választották :).

A Radeon IGP termékcsaládról Josh jóvoltából részletesebben is olvashattok valahol a környező oldalakon; nézzük most a számunkra érdekes részét, a videochipet. A grafikus mag lényegében a Radeon VE változata, azaz viszonylag lassú, és nincs benne T&L egység sem, ami elsőre meglepőnek tűnhet. Tartalmazza viszont a remek DVD-lejátszási képességeket biztosító Video Immersion engine-t, valamint két videokimenetet is képes meghajtani. A mobil változatok emellett támogatnak egy Powerplay nevű feature-t is, amely a nem 3D-s alkalmazások futtatásakor lekapcsolja az áramkörök jó részét, így takarékoskodik az akkumulátor töltésével. A chipek northbridge-ként egy memóriavezérlőt is tartalmaznak 64 bites DDR busszal; ez a konkurens Nforce kétcsatornás verziója mellett kevésnek tűnhet, ugyanakkor kevesebb vezetéket igényel az alaplapon, ami alacsonyabb költségeket és helymegtakarítást jelent. A várakozásokkal ellentétben tehát az ATi mérnökei nem Nforce-gyilkos terméken munkálkodtak. A magyarázat valójában egyszerű piacpolitika: az integrált chipsetek felhasználási területein nem a teljesítmény, hanem a költségtakarékosság a legfontosabb. Ebből már látható az is, hogy az ATi nem a gamereknek igyekszik a kedvére tenni, nem kíván a VIA és az Intel versenyébe beszállni a high-enden. Érvelésüket egyébként piaci adatokkal is alátámasztották: a 2002-es évben várakozásaik szerint a PC-k és a notebookok 60%-át integrált alaplapi megoldásokkal fogják értékesíteni, és ez bizony óriási bevételt hozhat a kanadai cégnek. A termékcsalád gyakorlatilag az egész piacot lefedi (kivéve a PIII-as gépeket), ráadásul a mobil fronton igazi konkurenciája sincs, szóval az ATi a jelek szerint jó helyen igyekszik megvetni a lábát.

A másik bejelentés, amelyet a CeBIT-től vártunk, az emelt órajelű Radeon 8500 XL volt – ez azonban az ATi részéről elmaradt, bár egyik tajvani partnerük hozott ki ilyen kártyát. Ez volt egyébként az egyik

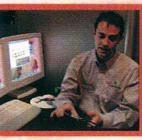


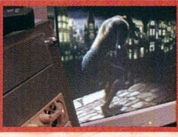


MATROX

A Matrox Graphics az idei CeBIT-en nem állított standot, így hát a kiállítás után e-mailben kerestük meg régi ismerősünket, Anját. Tőle annyit sikerült megtudnunk, hogy a cég idén más, fontosabb eseményekre koncentrál, és egyelőre nem kíván semmiféle kommentárt fűzni a be nem jelentett termékeikkel kapcsolatos információkhoz.

A pár nappal később megrendezésre került Game Developers Conference volt az a bizonyos fontosabb esemény, ahol aztán a Matrox a vártnál sokkal aktívabbnak bizonyult. A jelek szerint a fejlesztés végső stádiumában tartó Parhelia grafikus kártyájukat is magukkal vitték ide, ugyanis a fejlesztőknek tartott, a displacement mappingről szóló előadásukhoz bemutatót is tartottak. Márpedig ez a DirectX 9 egyik új feature-je, és egyelőre nincs a piacon olyan videokártya, amelyik támogatná. Az eljárás lényege az, hogy egy tárgy alkotópontjait egy szürkeárnyalatos textúra alapján kifelé vagy befelé eltolnak – megfelelően sűrű felbontású modellek esetén így nagyon szép egyenetlen felületeket lehet megjeleníteni. A kritikus részlet a „megfelelően sűrű", hiszen az AGP busz még mindig kevés a többszázezer poligonos monszterek alkalmazásához. Azonban a displacement mapping egy, a Truformhoz hasonló tesszelációs eljárással kombinálva már nem is tűnik annyira megvalósíthatatlannak – na, ezt demózta a Matrox március második felében. Noha a sajtót teljesen kizárták az előadásról, azért mégis kiszivárgott ez-az, például hogy majdnem végső verziójú chippel rendelkeznek. A konkrét részletekről és új technológiákról pedig máris kismillió álhír kering internetszerte...





David Harold és a PC GURU csapata.

Az ATI egyik fantáziadús partnere...

Luciano Alibrandi az Nvidia bemutatón.

látványos változás az előző évhez képest: a noname gyártók standjai tele voltak ATi chipes kártyákkal. A kanadai cég a komolyabb nevek közül azonban egyelőre csak a Gigabyte-ot tudta meghódítani, a többiek egyelőre nem mernek ujjat húzni az Nvidiával. Bár könnyen lehet, hogy ez csak idő kérdése...

NVIDIA

A legkevesebb újdonságot az Nvidia hozta a CeBIT-en; bár a standjukon naponta kisorsoltak egy Xboxot a látogatók között (Sasa nem volt velünk, így ő nem tudott versenybe szállni érte ;), de a nagyérdemű ezen kívül gyakorlatilag csak GF4 techdemókat láthatott.

A kis csapatunkat fogadó PR menedzserek sem tudtak sok újdonsággal szolgálni: megtekinthettük például Wolfmant élőben, és ő valóban igen látványos is volt – de a szerkesztőségbe időközben megérkezett GF4 miatt ez már nem tudott minket annyira izgalomba hozni. A még be nem jelentett termékekre irányuló érdeklődésünket széttárt karokkal, valamint a sablon válasszal fogadták („nem kommentálhatunk semmit"). Titkos fegyverünk (Josh) bevetésével ugyan sikerült némi információra szert tennünk, melyet viszont pillanatnyilag nem tárhatunk a nyilvánosság elé – szóval összességében az Nvidia idén sem hozott nagy újdonságokat.

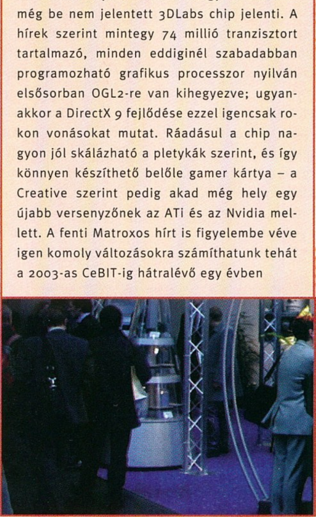
POWERVR

A tavalyi nagy dobás, a Kyro II óta viszonylag nagy csend honolt az angol srácok háza táján, ám a kiállítás előtt ismét a figyelem központjába kerültek. Ezúttal azonban sokkal rosszabb kilátásokkal, ugyanis az ST Micro bejelentette, hogy megválik a PowerVR-es licenceitől.

CREATIVE 3D LABS?

Szintén a CeBIT ideje alatt került sor egy teljesen váratlan bejelentésre: a Creative Labs felvásárolja a professzionális OpenGL gyorsítókártyákat gyártó 3DLabst. A nagy múltú cég Glint, Permedia és Wildcat kártyái mindig egyet jelentettek a csúcsteljesítménnyel, és a Silicon Graphics hanyatlásával ez a cég vállalta a főszerepet az OpenGL 2.0 szabvány kidolgozásában is.

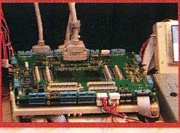
Az elsősorban a gamereket kiszolgáló Creative felé a hiányzó láncszemet egy hivatalosan még be nem jelentett 3DLabs chip jelenti. A hírek szerint mintegy 74 millió tranzisztort tartalmazó, minden eddiginél szabadabban programozható grafikus processzor nyilván elsősorban OGL2-re van kihegyezve; ugyanakkor a DirectX 9 fejlődése ezzel igencsak rokon vonásokat mutat. Ráadásul a chip nagyon jól skálázható a pletykák szerint, és így könnyen készíthető belőle gamer kártya – a Creative szerint pedig akad még hely egy újabb versenyzőnek az ATi és az Nvidia mellett. A fenti Matroxos hírt is figyelembe véve igen komoly változásokra számíthatunk tehát a 2003-as CeBIT-ig hátralévő egy évben



A magyarázathoz nem árt, ha tisztában vagyunk a PVR üzleti modelljével: ők csak a logikai áramköröket tervezik meg, de a tervek gyakorlati megvalósításával, a chip- és kártyagyártással nem foglalkoznak. Ehelyett a designt licencelheti tőlük egy megfelelő kapacitással rendelkező partner – ezt a szerepet töltötte be eddig az ST (bár érdekes módon a chipeket a TSMC-nél készíttették).

Nos, ezt a licencet adja el most az ST, és bár hivatalosan még nem került sor bejelentésre, a kiállításon mégis nyílt titoknak számított, hogy a vevő a VIA lesz. Ráadásnak azt is megtudtuk, hogy a jogok a már leadott Kyro III-as chipre is érvényesek, és ha az új tulajdonos nem változtat gyártót, akkor a már szintén kész implementáció használatával a kártyák kb. három hónapon belül piacra is kerülhetnek.

A PVR-es fiúk a következő generációs chip tervezésével is jól állnak már, és még ezen felül is akad újdonság a tarsolyukban. A szóban forgó fejlesztés nem más, mint egy PDA-kba, azaz notebooknál is kisebb hordozható számítógépekbe szánt grafikus vezérlő. Ez a design is csaknem teljesen kész, ahogy azt a srácok egy apró LCD-hez csatlakoztatott speciális hardveres szimulátorral rögtön alá is támasztották. A „mobil" 3D-s chip képességei megegyeznek a Kyro családdal, azaz tile rendereléssel dolgozik, támogat EMBM-et, Dot3-at, sőt FSAA-t is – utóbbit a palm gépek relatíve alacsony (pl. 360*280) felbontása igencsak szükségessé is teszi. A teljesítményt illetően aligha lesznek gondok, a fent említett szimulátor 14 MHz-en hajtva gond nélkül futtatott egy PSX-ről átvett Tomb Raider demót antialiasinggal együtt – a végső chip 135 MHz-es órajelét figyelembe véve tehát aligha lesz baj. Ráadásul a tranzisztorszám is igen alacsony, a tervek szerint egy StongArm CPU-val és memóriával egy lapkára integrálva lehet majd gyártani. Doom már van palmtopra, a PowerVR bemutató alapján a Quake-re sem kell sokat várni – csak hogyan fogják ezeken a kis gépeken az egeret kiváltani? :)



ALAPLAPI CHIPSETEK

ATI

Egyes piackutatók adatai szerint az integrált (vagyis grafikus gyorsítót is tartalmazó) alaplapi chipsetek piaca napjainkra közel kétmilliárd dollárosra bővült, nem véletlen hát, hogy a benne rejlő üzleti lehetőségek az Intelen és a "klasszikus" tajvani gyártókon kívül mások figyelmét is felkeltették. Alig pár hónappal az Nvidia hasonló bejelentését követően, a CeBIT-en a kanadai ATI is útjára bocsátotta az ebbe a szegmensbe szánt termékcsaládját, a Radeon IGP sorozatot. Ez nem kevesebb, mint 5 különböző north bridge-et és 2 south bridge-et tartalmaz, amelyek között éppúgy megtalálhatók a desktop és mobil gépekhez, mint az AMD- és Intel-alapú rendszerekhez szánt megoldások. A bőséges – és első látásra meglehetősen áttekinthetetlennek tűnő – kínálatban a mellékelt táblázat próbál meg valamiféle rendszert teremteni.
Valamennyi north bridge tartalmazza az ATI Radeon grafikus gyorsítóinál megismert Pixel Tapestry, Hyper Z, Video Immersion és Hydravision technológiákat, komolyabb újdonságot elsősorban az M típusú chipseteknél feltűnő PowerPlay eljárás jelent, amely az Intel SpeedStephez és az AMD PowerNow-hoz hasonlóan a mobil eszközök számára tesz lehetővé hatékonyabb energiagazdálkodást. A Radeon IGP-k mindegyike rendelkezik DDR SDRAM (PC1600 ill. 2100) támogatással és egy addicionális 4x AGP csatlakozóval. Az ún. Flexfit Univerzális Platform Architektúrának köszönhetően pedig nem ATI gyártmányú south bridge-ekkel is képes együttműködni, ezáltal nagyban kitágítja az alaplapgyártók lehetőségeit (megjegyzendő, hogy már a sajtókonferencián látott rendszerek egyike is ATI south bridge-dzsel üzemelt). Az integrált grafikus gyorsító teljesítménye az előzetes tesztek tanúsága szerint nagyjából az nForce 220 szintjére várható, vagyis a kanadai cég jól láthatóan egészen más felhasználói tábort céloz meg, mint vetélytársa – mindez egyébként a south bridge-ek szolgáltatásaiban is tetten érhető, ti. itt nyoma sincs pl. az Nvidia MCP-jénél látott Dolby Digital dekódolásnak, van viszont 6 USB 2.0 port, 3Com hálózati csatoló és távoli menedzsment, vagyis minden, ami napjaink mainstream PC-jéhez szükségeltetik.

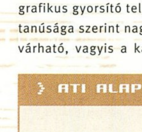
VIA

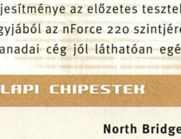
Szokás manapság a minden lehetséges piacra betörni igyekvő Nvidiát az "új Intelként" is emlegetni, pedig véleményem szerint ez a cím egy immár évek óta lendületesen (és tegyük hozzá, igencsak eredményesen) nyomuló kis tajvani cégnek sokkal inkább kijárna. Természetesen arról a VIA-ról van szó, amely hagyományaihoz hűen a CeBIT-re ezúttal is valóságos bejelentésdömpinget készített elő: a vállalattól megszokott chipseteken és processzorokon túl DVD-ROM vezérlők, Ethernet switch kontrollerek, set top boxokhoz szánt TV enkóderek, alaplapok, sőt egy új (Eden) platform is terítékre került. A hangsúly azért persze most is egy lapkakészletre, konkrétan a P4X333-ra helyeződött, amellyel a VIA állítása szerint napjaink legnagyobb teljesítményű Pentium 4-es chipsetét sikerült megalkotniuk. Nos, ha figyelembe vesszük azt, hogy már a P4X266A is csak alig néhány százalékkal maradt el az e téren vezető Intel i850-től, akkor akár el is hihetjük, hogy ez a PC2700, ATA133, 8x AGP és 533 MHz-es (!) FSB támogatással felvértezett termék képes lesz a vetélytársak fölé kerekedni. Ugyanez már nem mondható el a cég C3 processzoráról, amelynek mindmáig az a kétséges dicsőség jutott osztályrészéül, hogy a desktop gépekhez szánt x86-os CPU-k hármas mezőnyében az előkelő harmadik helyezést foglalhatta el. Mindmáig, ti. a VIA ezt a 0,13 mikronos gyártástechnológiával készült, 133 MHz-es FSB-vel ellátott, és az AMD 3DNow! utasításkészletével való együttműködésre is felkészített, 933 MHz-es ìFCPGA processzorát immár mobil verzióban is piacra dobta. Ebben a szegmensben korántsem a puszta sebesség az elsődleges: a teljesítményfelvétel és a hőleadás legalább ennyire fontos tulajdonságok, márpedig pontosan ezek a területek azok, ahol a C3 igazán remekel. Alig 6W-os átlagos fogyasztással és az aktív hűtés nélküli (!) működés lehetőségével a VIA CPU-ja számos gyártó számára bizonyulhat vonzónak, és ha nem is az Intel és az AMD uralta professzionális mobil gépek, de a Transmeta által is megcélzott, ún. sub-note-bookok piacán talán még lehet is keresnivalója.

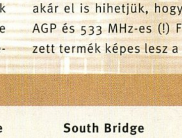
A VIA egyre nagyobb számban tenyésző, saját márkaneve alatt forgalmazott alaplapjai közül az ugyancsak itt bejelentésre került P4MA érdemel említést: ez a microATX formátumú, PC2100, ATA133 és 4x AGP támogatással, ProSavage grafikus gyorsítóval, AC97 audióval és hálózati csatolóval ellátott termék akár az OEM-ek nagy-nagy kedvencévé is válhat. Végezetül néhány szó a már említett Eden platfromról: ez egy amolyan "mindent bele" megoldás, amely processzorostól, north- és south bridge-estől ráintegrálható egy mini-ITX formátumú alaplapra. Ez utóbbi méretei nem nagyobbak 170x170 mm-nél, vagyis olyan, az Intel által erőltetett Flex-ATX-es alaplapoknál is mintegy 30 százalékkal kisebb egységet kapunk végeredményül, amely köré aztán már gond nélkül építhető akár mini PC és set top box, akár web pad és információs konzol (sőt, a hírek szerint Tablet PC is).

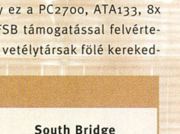
ATI ALAPLAPI CHIPESTEK

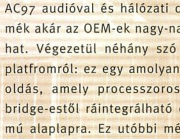
	North Bridge	South Bridge (otthoni felhasználók)	South Bridge (üzleti felhasználók)
Intel Pentium 4-alapú desktop	Radeon IGP 340	IXP 200	IXP 250
	Radeon IGP 330		
Intel Pentium 4-alapú mobil	Radeon IGP 340M	IXP 200	IXP 250
AMD alapú desktop	Radeon IGP 320	IXP 200	IXP 250
AMD alapú mobil	Radeon IGP320M	IXP 200	IXP 250











ABIT

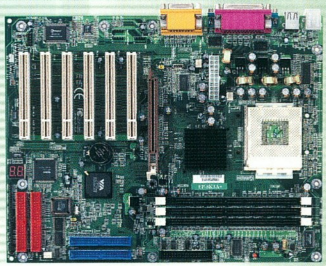
A tajvani cég által a CeBIT-en bejelentett, szinte megszámlálhatatlan mennyiségű alaplap és GF4 alapú grafikus gyorsító sem tudta elhomályosítani a részleteiben elsőként itt ismertetett MAX koncepció jelentőségét. A MAX nem kevesebbet ígér, mint olyan alaplapokat, amelyek:

- ún. „legacy free” technológiára épülnek (vagyis nem tartalmaznak soros/párhuzamos és PS/2 csatlakozókat, ehelyett I/O alrendszerük teljesen USB alapú)
- az adott chipset által támogatott maximális mennyiségű memória felhasználását teszik lehetővé (ez a Pentium 4-hez szánt IT7 esetében 2 GB-nyi PC2100, míg az Athlon XP-s AT7-nél 4 GB-nyi PC2700 DDR SDRAM memóriát jelent)
- támogatják a 4-csatornás UltraDMA 133 RAID technológiát (vagyis 8 addicionális, összességében 12 (!) IDE kompatíbilis eszköz csatlakoztatását teszik lehetővé)
- 6-csatornás, digitális kimenettel is ellátott integrált audiót tartalmaznak
- támogatják az ún. Media XP technológiát (vagyis Panasonic SD, CompactFlash és Sony Memory Stick kompatíbilis tárolóeszközök fogadására képesek)
- integrált 10/100-as hálózati csatolóval rendelkeznek
- együttműködnek az IEEE 1394a (FireWire) és az USB 2.0 adatátviteli szabványokkal
- támogatják a SoftMenu III-ban megismert túlhajtási funkciókat
- fejlett hardvermonitoringot valósítanak meg.

Mint látható, a szolgáltatások listája meglehetősen hatásos – ha mindehhez elfogadható ár is társul, könnyen lehet, hogy az egyfajta új minőségi forradalmat indít el a friss ideákat mindenkinél gyorsabban adaptáló tajvani alaplapgyártók között.

ASUS

A hazánkban (és világszerte is) kétségkívül legnépszerűbb tajvani gyártó csak a legnagyobbakéhoz (AMD, Intel, HP) hasonlítható méretű standja önmagában is egy egész napos elfoglaltságot jelenthetett volna tekintettel az óriási számban kiállított alaplapokra, grafikus kártyákra, kommunikációs eszközökre, optikai tárolókra, szerverekre és barebone rendszerekre – hogy csak néhány kategóriát említsünk az Asus rendkívül szerteágazó termékportfoliójából. A cég marketingesei érdekes módon a legnagyobb felhajtást egy Intel i845D chipsetre épülő alaplap, a P4B266-E körül csapták, amely bár valóban nagy teljesítményű Pentium 4-es megoldás, semmilyen extra szolgáltatással nem tűnt ki a népes mezőnyből. A grafikus gyorsítók közül a legintenzívebb érdeklődés érthetően a vadonatúj V8460Ultra GeForce 4 Ti 4600-at övezte (amelyben a mag működési frekvenciája 300, míg a memóriáé 650 MHz volt).

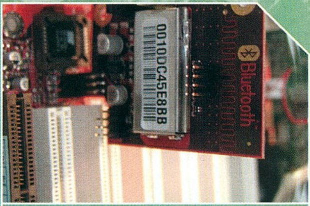


EPOX

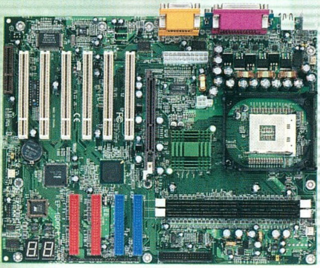
Valamennyi tajvani alaplapgyártó közül az Epoxnál találtunk a legbarátságosabb fogadtatásra: mintha nem is aznapi x-edik sajtódelegációról lett volna szó, a cég marketingesei megkülönböztető figyelmességgel kalauzoltak minket végig a gyártó kiállítási területén. Az összességében többtucatnyi alaplapot tartalmazó termékportfolió legérdekesebb darabjai számomra a VIA új KT333 chipsetére épülő modellek, név szerint a 8K3A, a 8K3A+ és 8K3A2 voltak. Ezek közül is kiemelném az utóbbi darabot, amely PC2700 támogatással, 4 DDR SDRAM foglalattal (max. 4 GB), és HPT374 ATA-133 RAID vezérlővel ellátott modell. Az Epox Intel i845 lapkakészletre épülő sorozata is teljes megújuláson ment keresztül, az ide tartozó 4 különböző alaplap (4BDA, 4BDA2+, 4BDM és 4BDM+) közül mindenki megtalálhatja a neki megfelelőt, azoknak pedig, akik az alternatív Pentium 4-es chipset gyártóit favorizálják, ott vannak a szintén a DDR SDRAM-ot támogató SIS 645-ös és 650-es lapkakészleteire épülő termékek (4SDA, 4SDA+, 4

A Soltek idei alaplapkínálata.

... és ebből VIA KT333-as megoldás.



Az MSI Bluetooth egysége.



SDM, 4SDM+, 4SDMS, 4SDMS+), amelyek közül az utóbbi négy ráadásul integrált grafikus gyorsítóval his rendelkezik.

GIGABYTE

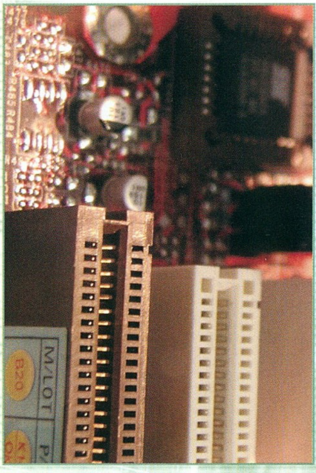
ATI minden mennyiségben – röviden így jellemezhetnénk a Gigabyte megújult termékportfolióját. Radeon 8500 (AP64D-H) és 7500 (AR64S-H) alapú grafikus kártyáin túl a tajvani cég egy, a kanadaiak IGP 340-es chipsetére épülő Pentium 4-es alaplapot is bemutatott. Azért újdonsült ATI-mániája ellenére a gyártó láthatóan régebbi technológiai partnereiről sem feledkezett meg teljesen, legalábbis erre látszottak utalni a nagy számban kiállított, vadonatúj Intel i845 (GA-8IRXP), SIS 645 (GA-8STX, GA-8SRX és GA8-SDX) és VIA KT333 (GA-7VRXP) alapú modellek.

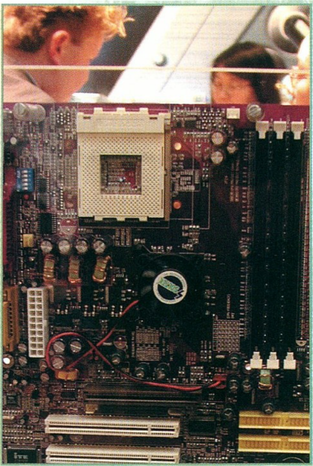
Ugyan nem tartozik szorosan a tárgyhoz, de a Gigabyte számos 1U (vagyis 1,75 inch) magas, Intel processzoros szervert is kiállított, a jelenlévő tajvani marketinges hölgy állítása szerint természetesen elsőként a világon. Amikor szomorú kötelességemnek eleget téve közöltem vele, hogy a nagyobb amerikai gyártók (Compaq, HP, IBM stb.) már évek óta rendelkeznek hasonlóan helytakarékos kiszolgálókkal, sőt, némelyikük már a következő generációs Blade szervereket is útjára bocsátotta (ld. HAG – PC Guru 02/04), szavakkal leírhatatlan megdöbbenés tükröződött az arcán – delegációnk nem kis (persze szigorúan csak belső) derültségére.

MSI

Mivel az MSI alaplapjai és grafikus gyorsítói állandó szereplőknek tekinthetők lapunk hasábjain, a tajvani cégnél tett látogatásunkkor ezúttal inkább a gyártó más termékeire fordítottunk figyelmet. Ezek közül a legérdekesebbnek talán az a vezeték nélküli adatátvitelt megvalósító Bluetooth kompatibilis eszköz mutatkozott, amely a Microstar ígérete szerint szükségtelenné teszi a PC és perifériái közötti közvetlen kábeles összeköttetést. A rendelkezésünkre bocsátott sajtóanyag arról is beszámol, hogy a Bluetooth gyors piaci térnyerése érdekében a tajvani cég az ehhez a technológiához alkalmazásokat fejlesztő ISV-k egyikét, a WIDCOMM-ot is megnyerte céljainak – részünkről máris türelmetlenül várjuk, hogy az együttműködés első gyümölcseit a gyakorlatban is megtapasztalhassuk.

Azért hogy az alaplapokról is ejtsünk néhány szót: az érdeklődés középpontjában e téren a KT3 Ultra-ARU állt, amely VIA KT333 chipsetre épülő, ATA 133 RAID támogatással, 8 USB 2.0-s csatlakozóval és hatcsatornás audióval felvértezett modell – az MSI-től megszokott módon és a felhasználók legnagyobb örömére továbbra is vadító piros színben.

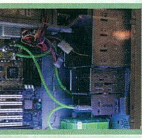
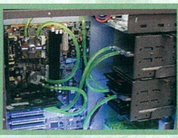
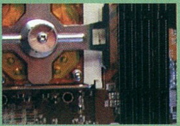


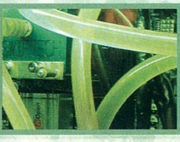


SOLTEK

Be kell, hogy valljam, az utóbbi időben a Soltek vált az általam legnagyobb becsben tartott alaplapgyártóvá: VIA KT266A chipsetre épülő modelljüknek, az SL-75DRVx-nek (jelenleg a 4-es verziónál tartunk) pl. egész egyszerűen nincs párja (talán csak a hasonló szolgáltatásokat nyújtó Abit KR7A-t kivéve).

Tulajdonképpen eme rendkívül jól sikerült design továbbfejlesztésének tekinthető az SL-75DRV5 is, amely ugyan már a PC2700 kompatibilis KT333 lapkakészletet használja, azonban minden más téren megőrizte elődjének kedvező tulajdonságait (élükön a Red Storm Overclocking túlhajtási opcióval és a BIOS védelmére szolgáló Anti-Burn Shield technológiával). A jelentős mennyiségű Intel chipsetre épülő alaplapon túl (amelyek közül az új, integrált grafikus gyorsítóval is ellátott i845G-re épülő SL-85MR-t és SL-85MIRL-L-t tartanám fontosnak kiemelni) a Soltek az éppen a CeBIT-en bejelentésre került VIA P4X333-at használó modelljeit (SL-85DRV4 és SL85DRV4-L) is intenzíven reklámozta hasonlóan friss, SIS 645 és 650 alapú termékeihez (SL-85DRS2, SL-85DIS-L, SL-85MIS-L).

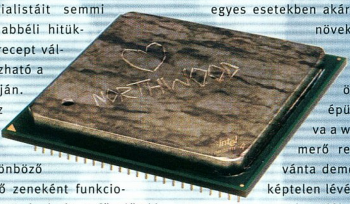






PROCESSZOROK

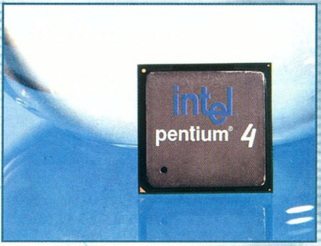
INTEL

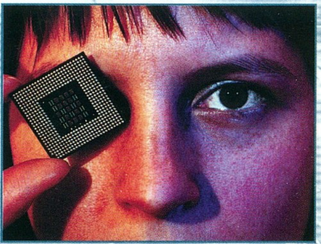
Őszintén bevallom, szeretek Intel sajtótájékoztatókra járni. No persze nem azért, mert az amerikai cég PR szakemberei innovatív módon alkalomról-alkalomra megújítanák a "műfajt", ó korántsem: egyszerűen szórakoztató látni, hogy az első számú chipgyártó médiaspecialistáit semmi sem tudja megingatni abbéli hitükben, hogy az amerikai recept változtatás nélkül alkalmazható a világ bármely más táján. Ennek megfelelően az Intel idei sajtótájékoztatóját is sokkal inkább jellemezték a különböző fénytrükkök, az aláfestő zeneként funkcionáló futurisztikus prüntyögések és a fő előadó, Mike Splinter semmitmondó frázisai, mint az (elméletileg) értelmes emberek közötti párbeszéd. Szavakkal mindenesetre nehéz visszaadni azt az élményt, amelyet Mike barátunk csak a Microsoftos Steve "I love this company" Ballmeréhez hasonlítható színpadi mozgása jelentett – hogy mindez mekkora sikert aratott a nálunk kissé kevésbé oldott stílust képviselő pénzügyi-gazdasági lapok újságíróiban, azt mindenkinek a fantáziájára bízom... Mondjuk jómagam, mint az extrém rock-'n'roll koreográfiák nagy rajongója igencsak jól szórakoztam, sőt, a szűk háromnegyed óra alatt számos újabb különleges tánclépést is sikerült megtanulnom.

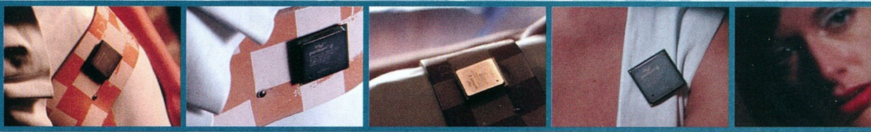


Persze ezek után már lehetett szó arról, hogy az Intel évi 20 milliárd dollárt (ebből 8 milliárdot kutatásba és fejlesztésbe) beruházó, professzionális hozzáállású vállalat: a minimálisan szükséges komolyság légkörét már nem nagyon sikerült visszaállítani. Splinter szellemi puskaporának javarészét ezúttal egyébként a Pentium 4-gyel kapcsolatos bejelentések tették ki, ti. ennek a CeBIT-en debütált hivatalosan az IA-32 szerverekbe szánt (Xeon) és mobil (P4-M) változata is. Előbbi esetében az Intel által világraszóló áttörésként beharangozott (valójában Simultaneous Multi-Threading, SMT néven a RISC világban már hosszú évek óta ismert) nagyfokú parallelizmust megvalósító Hyper-Threading technológia, míg utóbbinál a hordozható komputerek terén ez ideig nem látott magasságú (1,6-1,7 GHz-es) működési frekvencia lett volna hivatott újdonságot jelenteni. Sajnos a kicsit is hozzáértők szemében az összképet erősen lerontotta az az aprócska megjegyzés, hogy az Intel a Hyper-Threading alkalmazásától saját optimista becslése szerint is legfeljebb 30 százalékos teljesítménynövekedést vár, ez pedig bizony édeskevésnek tűnik a "tradicionális" SMT-nél megcélzott, egyes esetekben akár 100 százalékot is elérő növekményhez képest. A végső csapást mégis az jelentette, amikor a jó öreg Mike egy P4-M-re épülő notebookhoz kapcsolva a webkamera alapú arcfelismerő rendszer képességeit kívánta demonstrálni, ám a rendszer képtelen lévén őt azonosítani, kizárta a hozzáférésből...

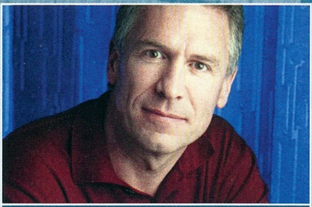
A számos negatívum ellenére azért akadtak emlékezetes pillanatok is: kétségkívül ezek közé tartozott, amikor Splinter élő televíziós kapcsolat segítségével egy 4 GHz körüli órajelen járatott (nem léghűtéses) rendszert mutatott be. A Windows XP-t futtató gép Frequency Meter segédprogramjának tanúsága szerint a processzor nem kevesebb, mint 3800 MHz-en működött, ezt aztán a "túloldalt" ülő rendszermérnök a szemünk láttára növelte egészen 4107-MHz-ig. Ezt a mai szemmel nézve extrém sebességű modellt ugyan csak valamikor a jövő év folyamán vehetjük majd birtokunkba, ám a "lassabb", 3 GHz-es, egyszerű léghűtéssel ellátott változatok már az idei CeBIT-en is tömegesen voltak jelen – csakúgy, mint az Intel és a nagyobb számítógépgyártók által egyaránt kiállított, a desktop komputerek egyik lehetséges jövőjét jelentő, különböző "Concept PC-k". Számomra a legmeggyőzőbb mégis az Intel elkövetkezendő évekre szóló útiterve volt: e szerint az amerikai cég már a közeljövőben 0,13 mikronos gyártástechnológiára állítja át valamennyi üzemét (jelenleg hat, ezen a folyamaton már túlesett gyárral rendelkezik), míg 2005-re a 30 nanométeres, 2009-re pedig a 15-nanométeres eljárást célozza meg. Mindez azt jelenti, hogy az évtized közepére a 300 (!) milliónál (Pentium 4 "Northwood" = 55 millió) több tranzisztort tartalmazó chipek előállítása is lehetővé válik, 2009-re pedig valószínűleg már az alig 40 atomnyi méretű tranzisztorok szolgálhatnak majd a processzorok legkisebb alkotóelemeül.







Az AMD standja.



Mike Splinter.

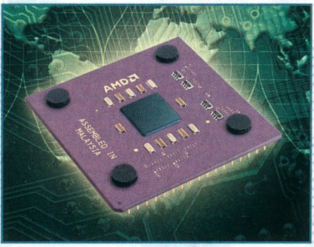
Mobil P4 a diszkópultban.

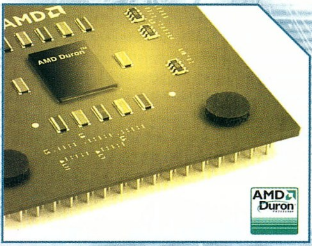
AMD

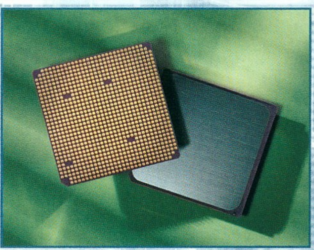
A második számú x86-os processzorgyártó CeBIT-es jelenléte a vetélytárshoz képest jóval kevésbé volt hivalkodó, pedig az austini cégnek ezúttal minden oka meglehetett volna egy kis szolid öntömjénezésre. Az örömre az elsődleges okot az AMD 64-bites processzorának, a Hammernek a kiállításon való feltűnése szolgáltatta: végre személyesen megcsodálhattuk azt az elhíresült, pattogó labdát modellező demót, amelyben az egyik képernyőn a CPU az alkalmazást 32-bites, míg a másikon 64-bites környezetben futtatta. Sőt, magát a processzort is szemügyre vehettük, mind a szerverekbe és munkaállomásokba szánt SledgeHammer, mind az asztali gépek piacát megcélzó Clawhammer formájában. A két chip egyaránt a jelenleg legmodernebbnek számító 0,13 mikronos SOI (Silcion on Insulator) gyártástechnológiával készült, a kettőjük közötti különbség elsősorban a másodszintű gyorsítótár méretében realizálódik majd (ennek mennyisége a végleges változatokban nyilvánvalóan a SledgeHammerben lesz nagyobb, akár a több MB-ot is elérheti).

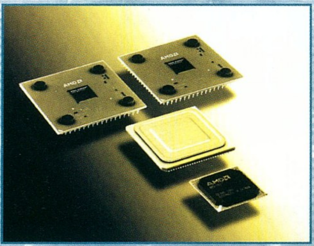
Hasonló műremekként rögzült emlékezetemben az AMD 64-bites processzoraihoz szánt chipset és a köré épülő alaplap is. Ez a "Solo" elnevezésű referencia design nemcsak PC2700 DDR SDRAM és AGP 8x támogatással rendelkezett, hanem egyúttal a gyártó rendkívül flexibilis interconnect technológiája, a HyperTransport lehetőségeit is nagyszerűen szemléltette. Az előző mondatban nem véletlenül szerepel a flexibilis szócska, ti. a HT segítségével 2-től 32-bitesig bármilyen sávszélességű, full-duplex adatcsatorna kiépíthető – ennek megfelelően a Solón található valamennyi chip-chip kapcsolat is e számos variáció egyikét vette alapul. A legnagyobb sávszélességű HT implementációt jelenleg a Solo processzor-memória útvonala jelenti, ahol is egy, az Intel i850-ös chipsetéhez hasonlatos, ám annál jóval nagyobb elméleti adatátviteli sebességet (5,4 GB/másodperc vs. 3,2 GB/másodperc) biztosító kétcsatornás megoldást figyelhettünk meg. Apropó memória: a Hammer kapcsán az is mindenképpen megjegyzendő, hogy a memória-vezérlő a legkifinomultabb RISC megoldásokhoz (Compaq Alpha EV7, IBM Power4) hasonlóan immár nem a northbridgeben kapott helyet, hanem – a sávszélesség növelése végett – magába a processzorba integrálták. Összegzésképpen elmondható, hogy az iparági standardnek ígérkező HyperTransportnak és a funkciók egy részének a CPU-ba való vándorlása révén az AMD új 64-bites platformja valószínűleg jóval kevésbé lesz kiszolgáltatva a 3rd party chipsetgyártók fejlesztéseinek, vagyis teljesítmény szempontjából jóval kisebb lesz a szórás az ALI, SIS, VIA triumvirátus és a melléjük felzárkózni igyekvő ATI és Nvidia különböző termékei között.

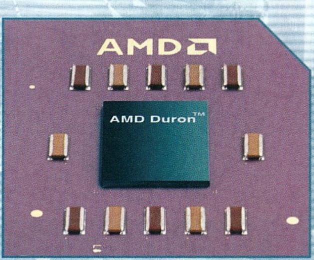
A Hammer architektúrával kapcsolatos egyetlen kifogásom abban áll, hogy nem tartom feltétlenül üdvösnek a tervezett életciklusát sokszorosan túlélő, kifinomultnak a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető x86-os utasításkészlet továbbélését, még az AMD által favorizált x86-64 formájában sem. A 32-bites platformról 64-bitesre való váltás ti. egyedülálló lehetőséget kínált volna arra, hogy megszabaduljunk a múlt eme terhes örökségétől, ehhez képest mi történik? Az első számú chipgyártó 64 bites (IA-64) rendszereit kizárólag a vállalati szféra számára fejleszti azzal a felkiáltással, hogy az átlagfelhasználó még évekig jól ellesz 32 biten (ld. az egészen 10 GHz-ig gyorsuló Pentium 4-re vonatkozó terveket); ezalatt vetélytársa egy több évtizede is csak közepes színvonalúnak mondható technológiát igyekszik modernizálni! Tévedés ne essék, ezzel korántsem azt akarom mondani, hogy a felhasználó végső soron ne profitálhatna az Intel és az AMD új processzorai nyújtotta teljesítménytöbbletből, ám ez jóval inkább a gyártástechnológiának, mintsem a zseniálisan új tervezési elveknek lesz köszönhető. Ezeket ugyanis a közhiedelemmel ellentétben többnyire továbbra sem az x86-os chipgyártók szolgáltatják…











MOBILTELEFONOK

Bár a recesszió a tavalyi évben a mobiltelefon-üzletágra is kihatott, ez nem látszott a CeBIT 26-os pavilonján, ahol a tömeg valósággal elnyelte a készülékgyártók idei standjait. A formálódó erőviszonyoknak megfelelően a Sony Ericsson lecsapott a központi helyekre, ahol jókora területet bérelve igyekezett a külsőségekben is magabiztos fellépést mutatni (tegyük hozzá, nagyon jól ment nekik:)). Természetesen hasonlóan nagy show-val készült a Nokia, a Siemens és a Motorola is, hogy csak a legnagyobbakat emeljük ki. Következzenek most az ő újdonságaik, gyártók szerinti lebontásban.

NOKIA

A jelenlegi favorit, aki az egész üzletágnak közel a 40 százalékos részesedésével bír. Ezúttal a finnek az egyik sarokban telepedtek meg, ahol a modelljeiket mindenféle különleges erőlködés nélkül, egyszerű körülmények között mutatták be. Még a megnyitót megelőzően, a szakmai napon tartottak sajtótájékoztatót, amely sokunk számára – a korai időpontnak köszönhetően – egyben az idei CeBIT kezdetét is jelentette. A rendezvényen bejelentették a Lucasfilm és a Nokia közös megállapodását, amely azt eredményezi, hogy a Club Nokia oldalain keresztül a Star Wars rajongók hamarosan lecsaphatnak a Star Wars témájú csengőhangokra, képernyővédőkre, képüzenetekre, háttérképekre, de mindez csak a jéghegy csúcsa, hiszen elérhető lesz majd Java alapú mobil játék is, amely vélhetőleg az új részt, a Klónok Támadását dolgozza fel. Eme történések nagyszerűségét bizonyítandó a zsúfolásig megtelt teremben levetítették a II. rész trailerét, amely osztatlan sikert aratott. Ezt követően bemutatkoztak az új modellek, majd pillanatokra előkerült az egyik 3G-re tervezett mobiltelefonjuk is. Legalább három másodpercig mindenki szemügyre vehette, majd végérvényesen eltűnt Anssi Vajnokinak, a Nokia igazgató tanácsa alelnökének az öltönyzsebében. Később a standon lehetőségünk volt személyesen is kipróbálni az év végéig bevezetésre kerülő készülékeiket. Nézzük tehát külön-külön, hogy ezek milyen paraméterekkel rendelkeznek.

Az alsó kategóriában a „kedvencemnek" számított a 3510-es, amely képes arra, hogy a többszólamú csengőhangok lejátszását a zene ritmusára dinamikusan változó világítással kísérje. Ebből, amit mi elsőre láttunk, igen mókásan hatott: valami idétlenül aranyos zenére a telefon lázasan villogott és vibrált, szóval az biztos, hogy ilyet, mint telefontulajdonos, még a közelünkben sem szeretnénk meglátni:). Természetesen a mobil a fiatalabb korosztály igényeinek kielégítésére készült, érdekessége a GPRS-támogatás, és az MMS keretein belül a többszólamú csengőhangok és az animált képernyővédők küldésének és fogadásának képessége. A 3510-es 15 darab előre eltárolt MIDI csengőhangot és 4 darab SMS figyelmeztető hangot tartalmaz, melyeket persze tovább szaporíthatunk a Club Nokián vagy a baráti körünkön keresztül. Említésre méltó még, hogy a kezelő felület egy részét a játékok zavartalan élvezetéhez igazították, melyekből a szoftver alapból összesen ötöt tartalmaz (Space Impact II, Bumper, Link5 és két új cím: a Kart Racing és a Dance 2 Music). A 105 grammos készülék valamikor a második negyedévben kerül forgalomba. Ennél lényegesebb újításokat tartalmaz a 3410-es, amely támogatja a Java2 Micro Editiont (J2ME), amely a Java technológiának kifejezetten a kisméretű készülékekre (PDA, mobiltelefon, autós rendszerek stb.) optimalizált változata. Ennek az ipari szabványnak köszönhetően a 3410-es tulajdonosok a Java alkalmazások letöltésével személyre szabhatják a készülékeiket. Mintegy a lehetőségek bemutatására a szoftver alapból is rendelkezik egy Java alapú játékkal, de gyanítható, hogy a nyílt fejlesztői környezetnek hála, ezúttal az utánpótlással sem lesz gondunk. Az alkalmazásokat a 150 Kbyte-os memória tárolja majd. Kissé nagyvonalúan a Nokia 3D grafikus motort tulajdonít a 3410-esnek, de persze a Quake 3 szintű megvalósítás helyett itt „mindössze" az animált képernyővédő kódjára utalnak. Az új játékokat és animációkat a WAP böngésző segítségével tölthetjük le, bár a mobil nem GPRS-képes és megfosztották az MMS szabvány támogatásától is. A leendő tulajdonosok kárpótolhatják magukat a képszerkesztővel és a 3410-es kapcsán is elérhetővé tett ritmikus háttérvilágítással (ugye a buli mindenek felett:)). Masszív, 110 grammos súly jellemzi, ugyanakkor a méretéből kifolyólag megvan az a pozitív tulajdonsága is, hogy a kezelőfelülete kiemelkedően kényelmes. Akár csak a 3510-es esetében, a gombokat itt is átdolgozták, legalább is ezt állapíthatjuk meg, ha a 3310-est tekintjük ki-

Nokia 3410

Nokia 3510

Nokia 6310i

Teltház a Nokiánál.

Designed by Sony Ericsson.

A Siemens karóra-telefonjai.

induló alapnak. Hasonlóan az előző készülékhez, a 3410-es is a második negyedévben kerül a szolgáltatók kínálatába, ahol remélhetőleg hamarosan az alsó kategóriás pre paid csomagok büszkeségévé válik.

Ezt követően térjünk át arra a mobilra, amelynek bemutatása már a sajtótájékoztatón is kirívó sikert aratott. A Nokia új divatmobiljáról, a 7210-esről van szó, amelynek keretein belül teljesen formabontó kezelőfelületet ötvöztek a jelenlegi legmodernebb mobiltechnológiák implementációival. Kezdjük rögtön a nagyfelbontású színes kijelzővel (4096 szín), a többszólamú csengőhangokkal és az FM rádióval, de a sort folytathatjuk a J2ME, a GPRS és az MMS támogatással. Az egészen lenyűgöző tulajdonságlista végre olyan készüléket takar, amelyre akár egy fejlett mobil tulajdonosának is érdemes lesz majd váltania. Ugyan az egész csere kerékkötője lehet az eddigi jól bevált elhelyezéséktől elrugaszkodó billentyűzet-kiosztás (ezt a mellékelt képeken láthatjátok), már persze abban az esetben, ha kényelmetlennek bizonyulna. A CeBIT-en igyekeztünk a tesztkészülékről pár üzenetet gyorsan begépelni, és úgy tűnt, hogy elsőre ez a furcsa elrendezés is használhatónak bizonyul. Bár nem lenne szerencsés elhamarkodottan véleményt formálnunk, de ha a tartós teszt során mindez megerősítést nyer, akkor számunkra a 7210-es mindenképpen a jövő egyik biztos befutója lehet. További információ, hogy az alapszoftver két Java játékot tartalmaz majd (Triple Popot, Bounce), illetve hogy ez lesz az első Nokia mobiltelefon, amelyet az új Pop-Port csatolójukkal látnak el. Az egyetlen baj a 83 grammos készülékkel, hogy a harmadik negyedév beköszöntéig kell a megjelenésére várnunk.

A belépő szintű és extravagáns készülékek mellett két átdolgozással a Nokia üzleti mobiljainak választéka is megújul. Az első a 6310i, amely ezúttal új kezelőfelületet és Java kompatibilitást kapott. Esetében a megcélzott vásárlói réteg szokásainak megfelelően már nem csak az interaktív és grafikus játékok letöltésének szerepe kiemelendő, hiszen a Java alapú alkalmazások lehetnek térképek, váltók, naptárak, azaz egy sor olyan hasznos kiegészítő, amelyeket esetleg érdemes a telefonunkra telepítenünk. Ilyen alkalmazás a 6310i-ben előre eltárolt konverter (valuta, mérföld-kilométer és Celsius-Fahrenheit váltó) valamint a World Clock, amelyek a megoldás gazdag lehetőségeit hivatottak népszerűsíteni. A készülék támogatja a GPRS és a HSCSD adatátviteli technológiát is (kérdés, hogy ez a 9210 esetében miért maradt el), továbbá a Bluetooth vezeték nélküli kommunikációt. Élőben a külseje igen megnyerő, a fogása kényelmes, viszont a 7210-esnél például határozottan robosztusabb. A súlya 111 (!) gramm, és az előzetes tervek szerint júniusban kerül forgalomba. Végül az utolsó hír, hogy új taggal bővül a kommunikátor család is, bár tekintettel a változtatások mértékére, itt inkább csak a jogelőd ésszerű korszerűsítéséről beszélhetünk. A 9210i lesz az első Nokia eszköz, amelyben a böngésző támogatja a JavaSkripteket, illetve további érdekesség a flash animációk futtatásának képessége és a valós időben felvett videó- és hanganyagok lejátszásának lehetősége. Ezekben a Macromedia Flash Player és a RealOne Player lesznek a felhasználók segítségére. Csatlakozva a HSCSD hálózatra hallgathatunk rádiót, letölthetjük a mozielőzeteseket, vagy akár vásárlás előtt belehallgathatunk az új albumok elérhetővé tett részleteibe. Mindez nagyon vonzó jövőkép, ám ne feledjük, hogy a mobilhálózatokban elérhető sebesség egyelőre csak a gyenge minőségben tömörített anyagok továbbítását teszi lehetővé. Említésre méltó még, hogy a 9210i az előlapján ezüstszínű gombokat kapott, illetve, hogy a memóriáját 8 MB-ról 40 MB-ra növelték. A CeBIT-en bemutatkozott a Nokia saját gyártmányú GPS modulja is, amelyet kifejezetten az új kommunikátorral való együttműködésre fejlesztettek ki. (Engedjétek meg, hogy itt megosszam veletek az egyik személyes tapasztalatomat a globális helymeghatározó rendszerek működéséről. Legutóbbi olaszországi utunk kapcsán végre sikerült közelebbi ismeretséget kötnünk egy fedélzeti komputerrel kombinált GPS-szel. Korábbi ellenérzéseink rögtön szertefoszlottak, amikor a betáplált célponthoz vezető útról minden lényeges információt megkaptunk, amelyeket a célszoftver az utazás közben változó körülményeknek megfelelően folyamatosan frissített. Az már csak hab volt a tortán, amikor Magyarországról kiérve lehalkult a CD lejátszás, és egy kellemes női hang bemondta, hogy – a kívánt útirány eléréséhez – 300 méter múlva forduljunk balra:). Persze azt a diadalittas érzést, amelynek a lényegét talán a „bámulatos,

Nokia 7210

Nokia 9210i

Sony Ericsson P800

hol tart már a tudomány" megfogalmazással foglalhatnánk össze, időnként beárnyékolták a rendszer tagadhatatlan tévedései. Az új élményeink birtokában a GPS-ről mindenképpen szeretnénk átfogó bemutatót készíteni, reméljük, hogy ebben már a Nokia megoldását is tesztelhetjük majd.)

Sony Ericsson

A Sony Ericsson újdonságainak egy részét előző számunk mobilrovata tartalmazza. Akkor a terjedelem gátat szabott a mindenre kiterjedő törekvéseinknek, így többek között nem marad hely az igazi meglepetésre, a P800-ra és az itthon is népszerű Sony sorozat utódjára, a Z700-ra. Ezek ismertetése előtt érdemes megemlítenünk, hogy a Sony Ericsson is licencszerződést írt alá a Sun Microsystemsszel, így a J2ME technológia hamarosan az ő készülékeikben is bemutatkozik majd. További párhuzam a Nokiával, hogy a Sony Ericsson is nagy figyelmet fordít a telefonok fejlődésének multimédiás irányvonalára és az ehhez szükséges tartalmi szolgáltatások kiépítésére. Mondjuk, a Sony Ericssonnak megvan az az előnye, hogy nem kell túlságosan messzire mennie a stratégiai partnerek felkutatásához, hiszen a vásárlókért folytatott harcban szinte adja magát a lehetőség, hogy bevessék a Sony birodalom egységének erejét. Így született megállapodás a telefon üzletág és a Sony Group között, amely szövetség a Sony Picturest (többek között a Pókember és a Sötét zsaruk kiadója), a Sony Music Entertainmentet (a világ egyik legnagyobb zenei cége) és a Sony Style Imaginget (a cég webes tartalomtovábbítási és személyes képfeldolgozási szolgáltatásokat kínáló vállalat) takarja. A fogyasztók részére az együttműködés azt jelenti, hogy telefonjaikat a Sonytól származó bőséges tartalom felhasználásával szabhatják testre. Letölthetik majd az ismert előadók számainak csengőhang-változatait, vagy a kedvenc filmjükhöz kapcsolódó háttérképeket, játékokat stb. A Z700-as lesz az első készülékük, amely nem titkoltan a mobiljátékok népszerűségének meglovagolására épít. Ahogy a sajtóanyag fogalmaz: „a Sony Ericsson kitűzött célja, hogy a mobil multimédiás eszközök vezető gyártója legyen, a játékok piacvezető szintű támogatása pedig ennek az egyik kulcsa".

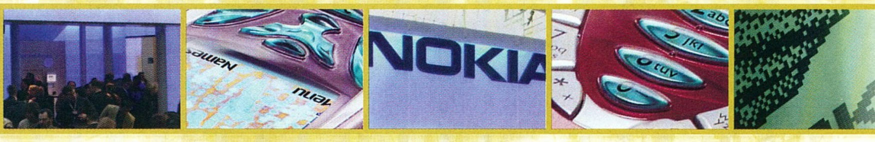
Sokunk kedvence volt annak idején a Sony stílusos designnal megáldott készüléke, a CMD-Z5, ezért örömmel fogadtuk a hírt, hogy a sorozat újabb taggal bővül. Külsőre a Z700 megőrizte a jól bevált formákat, de valamivel testesebb lett, és lényeges újításként színes kijelzőt kapott. A mobilt öröm volt kézbe venni mind a kinézete, mind pedig a fogása alapján. A játékok természetesen a trendeknek és a technológiai fejlődésnek megfelelően Java környezetben futnak. Név szerint két mozifeldolgozásról van szó, a Sötét zsarukról és a Charlie angyalairól. Sajnos a CeBIT-en kiállított készülékekben ez a funkció még nem volt elérhető, így az új kategóriás játékok minőségi fejlődésének színvonaláról egyelőre még nem tudunk nyilatkozni. A Z700 megnyerő tulajdonságaihoz tartozik még a többszólamú hanggenerátor, a GPRS és Bluetooth technológiák támogatása és a beépített HTML böngésző. (Kicsit furcsa, hogy sokan most kiemelkedő tulajdonságként hirdetik meg a többszólamú hangok életre keltését, holott ez a képesség jó ideje elérhető már a Sony Jx sorozatában is, gyakorlatilag a pre paid kategória középmezőnyében.) A készülék 95 gramm, és a harmadik negyedévtől gazdagítja majd a szolgáltatók kínálatát. A leírtakhoz talán itt még érdemes azt még azt hozzáfűzni, hogy az operátorok számára a játékok megjelenése új bevételeket teremthet, elsősorban a megnőtt, új típusú forgalom eredményeképpen. Elképzelhető tehát, hogy ez meglátszik majd például a Z700 ártámogatásán is, amivel rövidtávon jól járunk, aztán később befizetjük a dupláját, ha elkezdjük letölteni az új pályákat, új játékokat és az elérhetővé tett egyéb J2ME környezetre fejlesztett alkalmazásokat:). Mindenesetre ez hozzájárulhat majd a 3G rendszerek építésében eladósodott mobilszolgáltatók forgalmának növekedéséhez és az iparág eredményeinek javulásához.

A 2002-es évre a Sony Ericsson másik nagy dobása a P800-as, amelyet bizonyos hasonlóságok alapján az R380-as Ericsson teljes átdolgozásának tekinthetünk. Az érintőképernyős, színes kijelzős, beépített kamerával ellátott készülék a róla készült fotók egy részén meglehetősen furcsán fest, de miután a CeBIT-en ezzel a telefonnal töltöttük el a legtöbb időt, elmondhatjuk, hogy a valóságban a külseje könnyen befogadható, sőt a használatával töltött percek előrehaladtával egyre inkább megkedvelhető. Hasonlóan jók a tapasztalataink a Symbian 7.0-ás operációs rendszerhez társított felhasználói interfészről is, amely az eszköz szerteágazó funkcióit letisztult, könnyen áttekinthető formában tárja elénk. Kipróbáltuk a fotózást, és ennek eredményeképpen először gondolkoztunk el azon, hogy milyen jó lenne, ha egy másik mobilra azonnal átküldhetnénk az integető csapatról készült képet. Ez tehát a jövő, amelyre már az összes nagyobb mobilgyártó bejelentette a saját megoldásait. A P800 208x320 pixeles kijelzője viszonylag jó minőségben jeleníti meg a képeket, amelyeket aztán e-mailben, vagy MMS-ben továbbíthatunk, esetleg elmenthetjük őket a rendelkezésünkre álló memóriába. Másik választási lehetőségünk, hogy hozzárendeljük őket valamelyik elmentett telefonszámunkhoz, ilyenkor, ha erről érkezik hívás, azt módunk van vizuálisan is azonosítani. A készülék elektronikus határidőnaplóként is használható: naptár, e-mail, címjegyzék és tennivalólisták kezelésére képes, PC-vel szinkronizálható módon. Ismeri a Powerpoint, Word és Excel formátumú fájlokat, ezért megfelelő társunk lehet kisebb volumenű irodai munkák elvégzésében is. Itt jönne még a szokásos reklámszöveg, hogy letölthetünk és megtekinthetünk vele mozielőzeteseket, sporteseményeket, egyéb videoanyagokat stb. Nos, az egyik P800-ason a szemünk láttára mutatták be a Gyűrűk ura előzetesét, de a rossz minőségű, bélyegméretű ablakban futó animáció semmiféle

Sony Ericsson Z700

Motorola v70

Motorola A820



BLUETOOTH

Az Ericsson, az IBM, az Intel, a Nokia és a Toshiba közös kezdeményezése a kábel nélküli összeköttetésre mobiltelefon, hordozható PC, kézi számítógép és perifériák között. Kistávolságú rádiós kapcsolat, a szabad – Instrumentation Scientific and Medical (tudományos és orvosi műszer) – frekvenciasávban, 2,4 GHz-en.

WAP

Wireless Access Protocol (drótnélküli elérési protokoll). Globális nyílt standard az on-line szolgáltatás eléréséhez kis kijelzős mobilkészülékről.

GPRS

General Packet Radio Service (általános csomagkapcsolt rádiós átvitel). A GSM magházózat kiterjesztése az adatcsomagok átvitelére. Az elérhető rádiófrekvenciák nagyon hatékony használatát teszi lehetővé, és a felhasználónak nagyobb sávszélességet nyújt, mint a szabványos GSM kapcsolat. Használható a TDMA (ANSI-136) hálózatokban is.

meggyőzőerővel nem rendelkezett. Mondhatni a filmet ezek alapján sosem néztük volna meg:). Ettől eltekintve kíváncsian várjuk a készüléket tartós tesztre is, hiszen érdekes, egyedi vonalat képvisel a mobilok fejlődésében, méghozzá az előzetes tapasztalataink alapján egészen kiváló minőségben.

MOTOROLA

A Motorola standon igazi gyöngyszemet találtunk. Külső szemlélő számára ez a kijelentés akár a pult mögött álló igen dekoratív hölgy személyére is vonatkozhatott volna, ám a PC Guru csapata rögtön (na jó, viszonylag gyorsan:)) kiszúrta a lényeget: a nyakában függő telefont, a Motorola V70-et. A számtalan gyártó – kevés kivételtől eltekintve – összességében mégiscsak egy kaptafára felépített modelljei után a V70 a kör alakú kijelzőjével és az elforgatható előlapjával valódi unikumot jelentett. Az egészen apró és ultravékony készülék nem az sms-bajnokoknak készült, bár kézben tartva meglepően kényelmesnek bizonyult. A kifinomult, formabontóan művészi tervezéssel megáldott V70 további erőssége a kéken ragyogó háttérvilágítás, amely sötétben beborítja az átlátszó kezelő felületet. Érdekesnek, kissé sötét tónusúnak találtuk a kijelzőt, de ez nem volt zavaró, inkább újszerűen hatott. A telefon szoftvere tartalmazza az utóbbi időszak összes lényeges funkcióját, illetve támogatja a nagy sebességű csomagkapcsolt rendszerekkel való együttműködést (GPRS) is, bár ember legyen a talpán, aki ilyen méretű kijelző birtokában képes akár csak egyetlen WAP-os oldalon is eligazodni. Amennyiben ehhez még hozzávesszük a „nagy sebességből" megvalósuló valós értékeket, akkor a kettő együtt már túl nagy csapás ahhoz, hogy a V70 kapcsán a mobil internetes lehetőségeit feszegessük. Nem éppen a telefonok Cadillacje, inkább egy Beetle-hez hasonlíthatnánk, annak minden varázsával párhuzamban. Akinek tetszik, egyből a hatása alá kerülhet, és vélhetőleg ilyenkor a beszerzésében (júniusban debütál) az egyébként prémium kategóriás ára sem jelent majd akadályt.

„Szükséged van mobil irodára és szeretnél egy high-tech játékot? Ezentúl ezt a kettőt nem fontos szétválasztanod" – vélekednek a világ második legnagyobb mobiltelefon-gyártó cégénél új termékükről, az A820-ról. Már ezeknek az oldalaknak a keretein belül is beszámoltunk olyan eszközökről, amelyek mobiltelefonnak minősülnek ugyan, de funkcionalitásukat tekintve igazából messze túllépnek a fogalom klasszikus meghatározásain. Valóban, ez jellemző az A820-ra is, amely felül azon, hogy biztosítja a mobilhálózatokon keresztül az alapszintű kommunikáció feltételeit, számos figyelemreméltó tulajdonsággal is bír. A színes kijelzős készülék beépített digitális kamerát, MP3 lejátszót és műholdas helymeghatározó rendszert tartalmaz, de sajnos a megjelenéséről még nincsenek pontos információink. Addig is érdemes szemügyre venni a róla készült képet.

Samsung SHG-T100

Samsung SHG-V100

SAMSUNG

A CeBIT-en a Samsung a nagyságának és stratégiájának köszönhetően több standot is állított, melyek egyike kifejezetten a mobilüzletáguk 2002-es újdonságai koncentrált. A látogatásunk meglepő fordulatának számított, amikor a sajtórészlegen az egyik nagyon kedves dél-koreai hölgy – miután átvette a névjegykártyánkat – végül magyarul köszönt el (viszontlátáásra). Mint kiderült, korábban már járt Magyarországon, ahol sikerült elsajátítania legalább 3-4 szavunk közel tökéletes kiejtését. Eme véletlen találkozás felett érzett örömünkben vettük szemügyre a számtalan készülékből álló kínálatukat, és táboroztunk le az SHG-T100 és a technológiai csúcsot jelentő SHG-V100 előtt. Külsejét tekintve mindkét mobil a hagyományosnak nevezhető Samsung értékeket közvetíti ízléses, lekerekített formákkal, szétnyitható kivitelben. Ugyanakkor érezhető rajtuk a digitális korra oly sokszor hivatkozó és ezt designban egyre tökéletesebben életre keltő vállalat lendületes törekvése is. Gondolok itt a metál-ezüst színű borítására és az előlapon található kisebb méretű LCD kék háttérvilágítására. Mindkét készülék sajátja ez a 96x64 pixeles monokróm kijelző, amelyről összecsukott állapotban is leolvashatjuk a térerőt, a pontos időt, a dátumot, vagy az éppen beérkező hívás adatait. Szintén közös az EMS szabvány és a többszólamú hangzás támogatása, továbbá a világon elsőként ezekbe a modellekbe építettek színes TFT LCD kijelzőket. Természetesen az innováció kézenfekvő volt, hiszen a Samsung vezető gyártója a TFT monitoroknak, amelyekbe saját fejlesztésű TFT paneleket épít. Ebből a nálunk is hamarosan elérhető SHG-T100 128x160 pixeles, míg multimédiás alkalmazások futtatására kihegyezett V-100 176x220 pixeles változatot kapott. Utóbbi készülék igazi ereje a beépített MPEG-4 dekóderben rejlik, amely a GPRS támogatással és 65 ezer színű TFT LCD-vel (1,8") kiegészítve elsőként biztosít majd kellő technológiai hátteret az igényesebb minőségű videoanyagok letöltéséhez, lejátszásához és megjelenítéséhez. A filmek mellett a V-100-as a zenei anyagokkal is megbirkózik majd, hála a beépített MP3-lejátszónak. A T-100-as az előzetes információink szerint júniusban kerül a hazai piacra, míg a V-100 megjelenése az év végére várható.

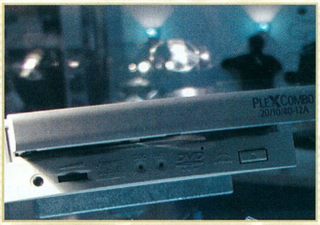
CD, DVD

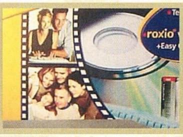
Az optikai adattárolás szemszögéből nézve ezt az évet a CeBIT kiállításon tapasztaltak alapján akár a DVD nagy áttöréseként is jellemezhetnénk. Mondom ezt annak ellenére, hogy bár a kiállítók standjain a különböző írható DVD lemezek és DVD-újraírók kapták a legelőkelőbb helyet, a háttérben bizony még a CD vitte a prímet. Elemzők szerint a 2003-as, sőt még a 2004-es CeBIT-en is túlsúlyban lesz a CD – mint a tömegeknek szóló, legolcsóbb optikai adattároló média -, de idén már a DVD is kimutatta foga fehérjét. Az elkövetkezendő két-három évben elkerülhetetlenül meg fogja szorongatni „kisöccsét", hogy aztán négy-öt éven belül teljesen átvegye a hatalmat. Valami tényleg történt, ez tisztán érezhető volt a kiállításon. A sok éve ígért írható, újraírható DVD technológiák végre testközelből tanulmányozhatók voltak. Nem csak mutatóban, és nem csak a multinacionális mamutcégek standjain találkozhattunk DVD-írókkal, valamint a hozzájuk való lemezekkel, hanem szinte az összes olyan cégnél, amelyek az optikai adattárolás szegmensében tevékenykednek (legyenek akár a lemezek, vagy akár meghajtók gyártói, forgalmazói). Szinte minden CD-R(W) gyártó és forgalmazó palettáján feltűntek a DVD-R, DVD-RW, DVD+RW lemezek, és a Philips standján idén végre megláthattuk a régóta várt DVD+R lemezt is. Arra sajna nincs lehetőségünk, hogy minden egyes cég kiállítási anyagát részletesen bemutassuk, ezért pár szóban ismertetném az általános trendet. A DVD volt a kirakatok ásza, ez tény. De soha ennyi CD-meghajtót, CD-R(W) lemezt nem láthattunk még eddig, mint idén. A különböző speciális (8 cm-es, névjegykártya alakú, különleges formára vágott) CD-k, a CD-alapú MP3 lejátszók és a végtelenül olcsó végfelhasználói árra belőtt CD-s termékek mind-mind azt mutatták, amit korábban is írtam: a CD erősebb és támogatottabb, mint valaha. A PC-s adattárolás legnépszerűbb típusa a CD-R(W). Hiába igyekezett néhány gyártó a CD és DVD közé belőni valamilyen újabb formátumot (gondoljunk csak a Sony féle DDCD-re és a TDK által bevezetni kívánt ML-CD formátumra), ezt a támogatottsági szintet megingatni, felülmúlni már nem lehet. Soha nem volt még ilyen sok CD-R és CDRW lemez-gyártó. Az írható CD-lemezek hordozórétegének alapanyaga az elmúlt évben szinte kizárólag a Phtalocyanine lett. Az egyéb alapú hordozórétegek szépen kihaltak, csak néhány gyártó használ saját fejlesztésű anyagot (pl. Verbatim). Mára tehát minden cég elfogadta a 16x-os és gyorsabb CD-írás létjogosultságát, nem találkozni olyan gyártóval, amelyik ne az újabb CD-íróknak megfelelő lemezt gyártana. Ez kicsit aggályos, hiszen a három-négy évvel ezelőtti, nagyrészt Cyanine alapú lemezekhez kifejlesztett írók nem minden esetben szeretik a nagyon-nagyon világos, Phtalocyanine alapú lemezeket, de szerencsére az új CD-írók ára olyan alacsony, hogy nem igazán gond a beszerezésük.

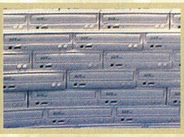
PHILIPS

A Philips standja lenyűgöző ötletességgel kombinálta a cég által bemutatott újdonságokat. Igazából nem választották el egymástól túl élesen a multimédiás, az adattárolási és a szórakozató-elektronikai részlegeket. Észrevétlenül, átmenetek nélkül tudtuk bejárni a cégóriás birodalmát, mint ahogy a valóságban sem lehetséges megmondani, hol ér véget a PC-s multimédia, és hol kezdődik a belépő szintű házi mozis rendszer. A meglehetősen tágas, barangolásra hívogató Philips standon megtekinthettük a legújabb CD-R(W) és DVD+R(W) lemezeket, valamint az összes olyan írható-újraírható médiát, amelyet a Philips támogatni fog a jövőben. Tovább haladva máris a Philips asztali DVD+RW felvevőjébe ütköztünk, amely az első példa a DVD+RW szabvány életképességének bizonyítására. Külsőleg semmiben sem különbözik a DVD-Video lejátszóktól, de egy gombnyomásra felvételt készít a televíziós adásból. A felvétel utólag szortírozható, tetszőleges képkockával jelölhetjük meg kedvenc fejezeteinket a felvett anyagban, a menü készítése automatikus, a szerkesztés gyerekjáték. A valós idejű MPEG2 tömörítés bámulatos (legalábbis nekem), egy-két éve több millió forintos célkártyák kiváltsága volt az, ami idén karácsonyra két-háromszázezerért hazavihető lesz kommersz árucikként. Kicsit beljebb már a PC-be szerelhető DVD+RW meghajtókat tekinthettük meg, hogy aztán az információtechnológia és az otthoni szórakoztatóipar találkozásaként a különböző multimédiás, számítógépes és házi mozi kellékek kavalkádjában győződhessünk meg róla, hogy a Philips nem csak üres lemezeket ad, de minden egyebet is, ami „életet lehel" az önmagában üres, értéktelen korongokba.

A legfontosabb momentum, amelyik mindenképpen kiemelendő a Philipsszel kapcsolatban, az a DVD+R lemez végleges változatának bejelentése és bemutatása volt. A DVD+RW Szövetség (DVD+RW Alliance) végre-valahára fel tudta mutatni a Pioneer-féle DVD-R és DVD-RW vetélytársaként kifejlesztett DVD+RW szabványcsoport egyszer írható lemezét, a DVD+R korongot. A fejlesztők szerintem maguk sem gondolták, hogy az újraírható média megjelenése után majd egy évvel tudják csak piacra dobni az egyszer írható változatot – általában mindez fordítva történik, hiszen az összes jelenlegi CD és DVD szabvány először csak egyszer írható változatban létezett, és csak jóval később jelent meg belőlük az újraírható verzió. A







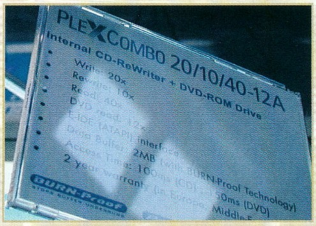
DVD+RW esetében mindez fordítva történt – és milyen rosszul sült el a dolog! Ugyanis az első generációs DVD+RW meghajtók (a Philips, a Ricoh és a HP gyártott ilyet) az előzetes reményekkel ellentétben nem képesek a most bejelentett DVD+R lemezeket megírni! Azok az ígéretek, melyek szerint utólagos firmware frissítéssel az első DVD+RW meghajtók is kompatibilissé tehetők a DVD+R korongokkal, hamisnak bizonyultak. Ez igen kínos fiaskó, hiszen aki beruházott egy ilyen maghajtóba, annak végleg le kell mondania a DVD+R lemezekről, és meg kell barátkoznia a gondolattal, miszerint csak a meglehetősen borsos árú DVD+RW lemezekre tud írni. A DVD+RW Alliance azzal érvel, hogy a DVD+R lemez az első változatokhoz képest annyi módosításon ment át – természetesen a lehető legjobb olvashatósági kompatibilitás megvalósítása érdekében -, hogy az elsőként kiadott DVD+RW meghajtók semmiképp nem módosíthatók (legalábbis szoftveresen nem) a megváltozott felépítésű média kezeléséhez. Ha ezek után a DVD+R lemez nem lesz olcsóbb és/vagy sokkal jobban olvasható a DVD-ROM meghajtókban, DVD-Video lejátszókban, mint az időközben egyre olcsóbb és egyre jobban támogatott DVD-R(W), akkor nem sok jót jövendölök a DVD+RW részére. Természetesen a második generációs DVD+RW meghajtók már tökéletesen kezelik a DVD+R lemezeket, de ugye senki nem haragszik meg, ha inkább nem kommentálom az eseményeket.

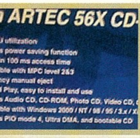
YAMAHA

A Yamaha standján egyértelműen a májusban debütáló új írók voltak az események középpontjában. Az AudioMASTER technológia (amely kisebb kapacitás árán sokkal jobb zenei CD-írást tesz lehetővé) továbbfejlesztett változatán kívül az új CD-író család legnagyobb újdonsága mégis a CD-íróval készíthető grafika, azaz „CD-gravírozás" lesz. Gondolom, mindenkinek feltűnt, hogy a CD-írókkal készített lemezeken a megírt területek szemre is más színűek lesznek, mint a szűz, érintetlen felület. Ezt használja ki a Yamaha legújabb, szerintem fantasztikusan ötletes eljárása, amely lehetővé teszi, hogy egy teljes lemezt, vagy egy megírt korong kihasználatlan részét tetszőleges grafikai elemekkel preparáljunk ki. A technológia a lézerfej irdatlanul pontos vezérlésén és igen komoly matematikai rendszeren alapul (próbáld csak lemodellezni, milyen trükkös számítások kellenek hozzá!). A kiállítás idején még csak egy DOS ablakban futó programocska (amelyhez nem igazán tudtam odaférkőzni, mert a szigorú fickó nem engedte, hogy akár csak a billentyűzet közelébe menjek) vezérelte a meghajtót, de a technológia hivatalos megjelenésének idejére már a népszerűbb CD-író programokhoz is ígértek beépített támogatást a CD-k otthoni gravírozásához. A kiállításon megtekintett demó lemezek egyelőre 16 különböző árnyalattal készültek, de a lézerintenzitás precíz kalibrálásával a végleges változatban a Yamaha 64 árnyalatot ígér, ami – ha belegondolunk – nagyon szép grafikai motívumok ábrázolásához is elegendő lesz. Nyilván olyan típusú lemezt kell használni, amelynek hordozórétegén a megírt a terület színe élesen elüt az íratlan állapotú, eredeti felület színétől, hogy szépen kivehető képeket kapjunk – de ez már nem is tartozik a hagyományos CD-írás világába. A Yamaha CRW-3200-as CD-írók megjelenésére még várnunk kell májusig, de a gravírozáson kívül 48x-os írási tempót, és továbbfejlesztett SafeBURN technológiát támogató meghajtókra még mindenképpen visszatérünk a PCG hasábjain. A standon meghallgattam a következő generációs AudioMASTER eljárás által produkált kristálytiszta hangminőséget is (na, nem mondom, azon a hangrendszeren az összehasonlításképpen lejátszott sima Audio lemezek is jól szóltak). A látottak meggyőztek róla, hogy a Yamaha – bár az elmúlt egy-két évben határozottabban visszacsúszott – nagyon szeretne felzárkózni a Plextor mellé, és ehhez jelenleg minden esélye megvan!

TDK

A TDK adattárolási részlegének standja egy kis csalódással töltött el – bevallom, én többre számítottam. Nem mondhatnám, hogy a Yamaha kiállítási területe nagyobb lett volna, de míg az utóbbi standon sok újdonságot láthattunk, addig a TDK-nál szinte steril unalom uralkodott az amúgy tetszetősen megvalósított környezetben. A cég által kiadott hivatalos információk szerint a TDK nem támogatja a DVD+RW formátumot, ennek ellenére az üvegszekrényekben sorakozó üres médiák között felfedeztem néhány DVD+RW korongot is. Nagyon szerettem volna működés közben látni egy ML meghajtót, amely 1,2 GB-os kapacitásával szeretne (vagy inkább szeretett volna) hidat (vagy inkább éket?) verni a CD és a DVD közé, de sajnos egy „engineering sample" feliratú, üvegszekrény mögé dugott meghajtón kívül nem láttam nyomát az új formátumnak. Nem szeretném, ha igazam lenne, de mintha annak idején halva született ötletnek tituláltam volna a ML technológiát. Szerintem nem jártam messze a valóságtól. Az új TDK külső CD-író egységek külső designja viszont nagyon tetszett. Mind a hordozható, mint a sima külső írók ezüstös borítást és észvesztően jó formát kaptak – természetesen a belsőket még mindig nem a TDK gyártja, hanem többnyire a Sanyo és más OEM cégek, de azért szépek voltak. Sajnos ennél többet nem igazán tudok megemlíteni a TDK





kapcsán, ha csak azt nem, hogy lesz új külcsínnel megáldott (neon színekben pompázó!) D-View lemez, és a professzionális kategóriájú médiák is új külsőt kapnak a 2002-es igényekhez és trendekhez igazodva.

RICOH

A Ricoh standon mindenki úgy viselkedett, mintha nem is hallottak volna az első generációs MP5120A DVD+RW meghajtóról, minden az új jövevény, a MP5125A körül forgott. Érthető, a fentebb már kitárgyalt okok miatt nem szívesen beszéltek az első sorozatú meghajtó és a DVD+R lemezek összeférhetetlenségéről. Ez biztos nem esett jól annak, aki befürdött az első sorozattal (a kiállítás ideje alatt egyébként még azt ígérték a Ricoh munkatársai, hogy lesz megoldás a problémára), de marketing szempontból érthető, miért is nyomták inkább az új terméket. Egyértelműen a DVD+RW volt az események középpontjában (hiába, a Ricoh a DVD+RW Alliance egyik alapító tagja), pedig a CD-RW fronton is vannak (lesznek) szép Ricoh újdonságok. A 40x-es Ricoh író (nagy meglepetésre csak 2 MB puffert tartalmaz) ígéretes terméknek tűnik, és nem megvetendő tény, hogy gyakorlatilag az összes Ricoh újraíró 12x-es HS RW tempót támogat, a 10x-es újraírás hamar eltűnik majd – csak legyen lemez is hozzá. Az új Ricoh CD-R lemezek ugyancsak említésre méltók. Érdekesség, hogy sok más gyártóhoz hasonlóan a Ricoh sem fog 74 perces változatot gyártani a jövőben megjelenő lemezeiből, a cég képviselője szerint a 80 perces lemezek dominanciája miatt nem éri meg a kisebb kapacitású korongokkal foglalkozni. Ez kicsit ellentmond annak a véleménynek, amelyet évekkel ezelőtt hallhattunk a nagyobb gyártóktól, miszerint a 74 perces lemezek jobb minőségben írhatók meg, mint a szűkebb sávtávolságot használó 80 perces korongok, de azóta a CD-írók is jócskán tökéletesedtek.

LG

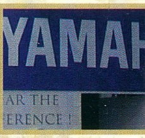
Az LG folytatja nyomulását a CD-RW piacon. Továbbra is a legolcsóbbak közé szeretnének tartozni a legjobb minőséget kínálva. Nem rossz stratégia – hogy mennyire nem, azt a hazai CD-író társadalom tudná a legjobban alátámasztani, hiszen ma, Magyarországon az LG termékek mondhatják magukénak a legjobb ár/teljesítmény arányt. Nincs ez másként külföldön sem, ezért érthető volt, hogy az LG standján tömegek igyekezték megbámulni a következő generációs LG CD-újraírókat, meghajtókat. A legérdekesebb termék az LG „Super Multi Drive" volt, amely az összes jelenlegi CD és DVD formátum olvasását, illetve írását támogatja, leszámítva a DVD+RW szabványt. A 12x-es CD-R író, 8x-os CD-RW újraíró a DVD-R lemezeket 2x-esen, a DVD-RW korongokat 1x-esen, a DVD-RAM-okat pedig 2x-esen képes írni, illetve újraírni. Később olyan változat is megjelenik majd, amely olvasási szinten a DVD+RW lemezekkel is kompatibilis lesz. Ha valakit csak az „egyszerű" CD-író vonal érdekel, szintén nem vár hiába, hiszen a 40x-es LG írót működés közben is tanulmányozhattuk, azaz a megjelenése már igen közel van. Megkérdeztem, hogy a jövőben megjelenő LG írók támogatni fogják-e az alacsonyabb írási sebességeket (köztudott, hogy a jelenlegi írókkal nem lehet 8x-osnál lassabban írni, ami a zenei CD-k minősége miatt fontos lenne), de megnyugtató választ nem tudtak adni. Ez nem csupán a meghajtó belső programozásán múlik, hanem – mint megtudtam a cég képviselőjétől – a felhasznált enkóder áramkör és lézerfej is tartalmazhat bizonyos korlátokat, megkötéseket. Reménykedjünk együtt.

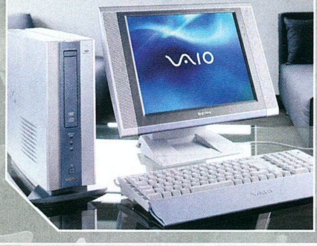
TEAC

A TEAC az LG-hez hasonlóan olcsó termékeket gyárt, de szintén profi minőségben. A TEAC standján mégsem a PC-kbe való CD-újraírókat néztem meg először, hanem az önálló CD-másolásra, sokszorosításra képes tornyokat, és robotikus lemezadagolóval felszerelt munkaállomásokat vettem szemügyre. A legjobban a lapos kivitelű mini CD-másoló torony tetszett, amely kb. ötször volt magasabb egy átlagos, laptophoz való külső CD-meghajtónál, vagy discmannél, de öt lemez egyidejű legyártására volt képes – mindezt önállóan, akár PC nélkül is! A különböző, nyomtatókkal kombinált, önálló adagoló berendezéssel ellátott CD-sokszorosító robotok láttán minden jobb érzésű CD-mániákus valósággal lázba jött. Eddig is láttunk ilyen termékeket, de az új TEAC sorozatok még kisebbek, még kompaktabbak lettek, mindemellett halkan és gyorsan működnek. A multimédiás részleg vitrinjeiben nagy meglepetésemre egy hordozható MP3 lejátszóra is bukkantam, amelyben csak az volt a meglepő, hogy valójában a Freecom Beatman TEAC felirattal ellátott, az új TEAC divat szerint díszített (ezüstmetál kivitelű) változata volt.

PLEXTOR

A Plextor standját természetesen nem hagyhattam ki. A tágas, világos kiállítási területen a cég által gyártott meghajtók elegáns vitrinekben sorakoztak. Engem kimondottan két termék érdekelt (érdekelt volna egy harmadik is, de azt nem hozták ki a CeBIT-re), a 40x-es Plextor CD-író fekete külsejű változata, illetve leginkább a hamarosan megjelenő PleXCombo meghajtó, amely a cég történetének első DVD-olvasóval kombinált CD-írója lesz. A fekete külsejű Plextor író nagyon vagány darab. Igaz, csak akkor néz ki jól, ha hasonlóan sötét házba építed be, de egyedi kinézetével egyébként is jól mutat. A combo meghajtót szerettem volna kipróbálni, de hosszas könyörgés és győzködés után sem sikerült a megfelelő emberrel beszélnem, mindenesetre egy tesztpéldányt előre megígértek. Annyi bizonyosnak tűnik, hogy a Plextor tudatosan szakított a SCSI felületű termékvonallal, az új meghajtók csak és kizárólag ATAPI csatolással kerülnek gyártásra. A jövőben várható új termékekről részletesen nem nyilatkoztak, de annyit leszögeztek, hogy addig nem lesz Plextor DVD-író, amíg valamelyik szabvány végleges, megbízható módon nem állandósul a piacon. Mivel a Plextor nem hajlandó kétes minőségű, szórványos támogatottságú termékkel kockáztatni a hírnevét, ez a magatartás valahol érthető – és nem is várhatunk el mást a minőségi szempontok alapján piacvezető cégtől. A külső meghajtókat jó ideig hanyagolták, de az USB és FireWire csatolás terjedésével összhangban egyre inkább nyitnak a piacnak erre a részére is.

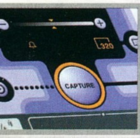


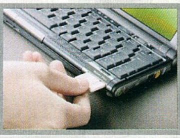


A Sony volt az első cég, amelyet már a szakmai napon felkerestünk annak reményében, hogy a kezdeti fejetlenséget kihasználva mielőbb szembesülhessünk új termékeikkel. Az már messziről látszott, hogy idén is a jól megszokott „kétkupolás" standjuk lesz a birodalmi HQ, de sajnos ekkor – a felépítményen serénykedők hadán kívül – még nem sok érdekességet sikerült megfigyelnünk. Így fordulhatott elő, hogy az egyik sarokban összefutottunk Aibo közel két méter magas felfújható változatával, aki ugyan egykedvűen várta, hogy a helyére állítsák, ám ebbéli minőségében nekünk mégis a kiállítás egyik első emlékezetes pillanatát szerezte. (Jé, Aibo!:)) A megnyitóra aztán helyére kerültek a robotkutyák, plazma TV-k, TFT-k: úgy tűnt, hogy a Sony ismét jó formában van. A látogatók lecsaptak a kiállított konzolokra (egy sor PS2-n a legújabb játékaik futottak), a Virtua Fighter 4 PlayStation2 változata előtt pedig rendszeresen olyan tömeg állt, hogy Joshua virtuális földbe gyalázásáról ezúttal kénytelen voltam eltekinteni:). Érdekesség, hogy másnap a Microsoft az ismert szabályzatok alapján nehezményezte a Sony PS2 show-ját, mire a szervezők – némi tanakodás után – végül a PlayStationök eltávolítása mellett döntöttek. Természetesen a japánok felháborítónak találták a fejleményeket, szerintük a Microsoftnak egyszerűen szúrta a szemét a PS2-esek sikere. A másik oldal szóvivője kifejtette, hogy erről szó nincs, ugyanakkor a kiállítás szabályzata erről világosan rendelkezik. Amennyiben ez nem így lenne, akkor ők is előtérbe helyezték volna az Xboxot, különös tekintettel arra, hogy a CeBIT ideje egybeesett a konzol európai premierjével. Azért az megjegyezendő, hogy a Microsoft jogi szakértőinek véleményét mindenki elfogadta, viszont a betiltás mégis példaértékűnek tekinthető, hiszen a Sony a PlayStationt évek óta hasonló koncepcióban népszerűsítette. Valószínű, hogy ha mindkét cég a „játszóházak" felállítása mellett döntött volna, akkor a Deutsche Messe AG a CeBIT 2002 kapcsán is eltekint az erre vonatkozó szabályok szigorú betartásától.

Mindeme történések nem tudták beárnyékolni a több lábon álló multinacionális cég CeBIT-es tevékenységét. A központi standjuktól eltekintve, ahol azért tegyük hozzá, hogy a PS2-esek nem tartoztak az igazán lényeges látnivalók mellé, számos kisebb területet is béreltek. Ezek egyike volt, amelyik kifejezetten a Memory Stick (MS) elterjedésére és a médiát használó eszközök bemutatására fókuszált. 1998-ban, amikor a Sony bejelentette a saját flash memóriáját, a PCG szerkesztőivel egyetemben sokan ezt kevés sikerrel kecsegtető vállalkozásnak tekintették. Az eltelt idő alatt, ahogy azt a stand is demonstrálta, a helyzet gyökeresen megváltozott. A Memory Sticket jelenleg 237 gyártó támogatja, köztük olyan iparági óriások, mint a HP, a Samsung, az IBM, vagy az Audi, a Toyota és a Saab. Az is figyelemreméltó, hogy e partnerek részéről már közel 300 MS kompatibilis termék került forgalomba, illetve hogy a média eltérő méretű változataiból 2002. március végéig 20 milliót értékesítettek, és ezt a számot az előzetes becslések szerint az év végégig meg is duplázzák majd. A bemutatón lefotózták az egyik érdeklődőt, majd a 128 MB-os MS-et áttették a digitális kamerából a közelben lévő Sony Wega TV MS-leolvasójába. Ezt követően a fotó pillanatokon belül megjelent a TV képernyőjén, illetve a rendszer arra is képes volt, hogy később a MS-en szereplő gyűjteményből slideshow-t mutasson. Persze a lényeg a média és a leolvasók elterjedésében rejlik, hiszen a TV helyett használhattak volna notebookot, PC-t, vagy éppen a HP-nak köszönhetően most már nyomtatót is. Utóbbi Officejet sorozatából a d145 és a d155xi a digitális fotózás támogatásának keretein belül már „MS ready", bár azért az tegyük hozzá, hogy elboldogulnak a SmartMedia és CompactFlash kártyákkal is. Amennyiben kiszabadulunk a nappaliból és az irodákból, akkor a MS modul még mindig jól jöhet. Ezt bizonyítja a Pioneer DEH-900HDD autórádiója és a Samsung DVD lejátszója, a DVD-L100. Az első érdekessége az MP3 támogatás és a beépített 10 GB-os winchester, az utóbbié pedig a hordozható kivitel és a 10"-es TFT. A DVD-L100 szintén támogatja az MP3-ak lejátszását és a különböző képformátumok megjelenítését. Ezek között az eszközök között a MS kényelemes adatátvitelt biztosít, egyelőre legfeljebb 128 MB terjedelemben. Miután az USB-s flash memória modul kapcsán a szerkesztőség is belekóstolt ennek a folyamatnak a lényegesen kevesebb eszközt kiszolgáló válfajába, csak pozitív tapasztalatokról tudunk beszámolni. Sasa például kijelentette, hogy számára az év hardvere a 32 MB-os USB kulcs (PCG 2002/03, 97. o.), de azért erről a közös állásfoglalás előtt még rendezünk egy szavazást:). Igaz a MS-et alap PC-s konfiguráción nem lehet beolvasni, de erre kínál megoldást a SanDisk a dupla slotos USB-s leolvasóival, amelyek eltérő változatai a CompactFlash-t, a SamartMediát, a MultiMedia Cardot és a Memory Sticket támogatják.

Végül érdemes egy pillantást vetnetek a Sony házon belüli MS kitjére...





A CeBIT forgatagában úgy keveredtem vissza újra és újra a Plextor kiállítási területéhez, mintha varázserő húzott volna a magasra nyúló kék-fehér logo felé. Nem véletlenül – a CD-írók piacának koronázatlan királya elegáns, méltóságteljes, szellős standjával ugyanazt a profizmust képviselte, mint oly jól ismert PC-s perifériáival. Egy ilyen környezetben a magamfajta CD-mániákus azonban nem hogy megnyugszik, de egyre több kérdés szeretne feltenni. Szerencsémre a Plextor képviselői minden további nélkül hajlandók voltak feneketlen kíváncsiságom kielégítésére, így módomban áll feltenni számos olyan kérdést, amelyek már nagyon régóta foglalkoztattak.

PCG: Öt évvel ezelőtt, ha CD-írót szerettünk volna vásárolni, nem is volt kérdéses, hogy milyen csatolású eszközt kell vennünk, hiszen csak SCSI meghajtók voltak. Úgyszintén nem volt kérdéses, hogy milyen márkájú SCSI CD-írót kell vennünk, ha professzionális terméket szerettünk volna. A SCSI csatolás és a profi célra készült írók (vagy ha úgy veszszük, a Plextor írók) valahogy elválaszthatatlanok lettek. Mi a helyzet ma?
Plextor: Ma is ugyanúgy Plextor írót kell venni :). A viccet félretéve, valójában a piaci igényeket vettük figyelembe, amikor az ATAPI csatolást helyeztük előtérbe a 12x-es CD-írók megjelenése után. A CD-íróink minősége nem romlott, a mechanika ugyanolyan strapabíró, mint a SCSI-s változatok esetén volt.

PCG: Azt azért nehéz lenne letagadni, hogy a piac sokkal kommerszebb lett, ezért jóval több, jóval olcsóbb meghajtót kell gyártani, és ez a piaci szegmens más igényeket támaszt. Mi a helyzet a valóban professzionális felhasználókkal? Itt most konkrétan a különböző CD-R sokszorosító gépek, robotok üzemeltetőire gondolok. Ezek köztudottan SCSI alapúak.
Plextor: Ne feledjük, a Plextor most is kínál SCSI csatolású CD-írót, a 12x-es modell raktárról szállítható minden jelentős disztribútorunknál. A sokszorosító berendezések a minőségi írási követelmény és a gyakran nagy számú CD-író egység miatt ritkán írnak 8x-osnál, 12x-esnél gyorsabban. Ilyen célokra tehát a 12x-es SCSI Plextor író tökéletesen megfelel. Az újabb generációs duplikáló berendezések pedig könnyedén épülhetnek FireWire, de akár ATAPI felületre is, ez csak a berendezést gyártó cég innovációján múlik.

PCG: Tehát az újabb, ATAPI írók ugyanúgy alkalmasak a profi másolótornyokban való használatra, mint a régi SCSI eszközök?
Plextor: Így van, nem szabad elfeledkezni róla, hogy a CD-írás sebessége – a használt médiától függően – inkább befolyásolja a megírt lemez minőségét, mint a csatolás. Valójában a csatolásnak semmi köze a minőséghez, illetve a Plextor írók nem lettek rosszabb minőségűek a csatolás megváltoztatása miatt.

PCG: A legújabb Plextor írókban található VariRec eljárást (amely az Audio CD írás minőségét növeli) a Yamaha AudioMASTER technológiája miatt dolgozták ki, egyfajta válaszképpen?
Plextor: Bár a két technológia célja azonos (jobb minőségű zenei lemezek készítése), a VariRec kifejlesztése semmiképp nem válasz volt. Egyszerűen csak igény van a jó minőségű zenei írásra. Az új, 40x-es meghajtóink fekete tálcája szintén ezt a célt szolgálja. A vevők egyre jobb és jobb minőségre vágynak, és egyre türelmetlenebbek. Mi igyekszünk őket kiszolgálni.

PCG: A konkurens gyártók már nagyon régóta jelen vannak combo meghajtóikkal a piacon. Miért vártak ilyen sokáig a DVD támogatással?
Plextor: A fejlesztés relatíve hosszú ideig tartott. Nem akartunk kompromisszumot kötni semmilyen szinten. Olyan meghajtót szerettünk volna készíteni, amely mind CD-íróként, CD-olvasóként, mind DVD-olvasóként teljes értékű.

PCG: Lesz a combo meghajtóból SCSI csatolású változat?
Plextor: A jelenlegi álláspont szerint nem. Az ATAPI csatolás mellett azért köteleztük el magunkat, mert a piacon ez a legelterjedtebb, legtámogatottabb felület, amely az utóbbi időben nagyon sokat javult. Ami régen még elképzelhetetlen volt – gyors, stabil írás ATAPI interfészen – az a mai alaplapoknak és a CD-írókban található Burn-Proof védelemnek köszönhetően ma már természetes. Persze ha a piaci igények szerint szükség lesz tömegesen SCSI meghajtókra, akkor megint fogunk gyártani. Mi teljes egészében a vásárlóink igénye szerint igyekszünk megtervezni az eszközeinket, és összeállítani a termékpalettánkat.

PCG: Az UltraPLEX 40max CD-olvasónak lesz ATAPI változata?
Plextor: Jelenleg nem tervezünk ATAPI csatolású, csak olvasóként használható CD- vagy DVD-meghajtót. A CD-íróink és a most megjelenő combo jól használhatók olvasóként. Az UltraPLEX 40max után a mai napig nagy a kereslet, ezért adtuk ki a második generációs változatát, és ezért gyártjuk még folyamatosan. De ATAPI verzió nem lesz belőle.

PCG: A DVD támogatás kimerül a combo meghajtóban?
Plextor: Gondolom, a kérdés lényege, hogy lesz-e Plextor DVD-író a közeljövőben?

PCG: Ezt szerettem volna kérdezni :)
Plextor: Nos, sajnos azt kell válaszolnom, hogy nem várható DVD-író a Plextortól. Ne értsen félre, mi szeretnénk DVD-írót készíteni. Nem is a technikai háttér hiányzik hozzá. Egyszerűen csak nem látjuk biztosan, melyik szabvány kerül ki győztesen a jelenlegi helyzetből. Mi nem engedhetjük meg magunknak, hogy egy hiányosan támogatott, vagy bizonytalan jövőjű formátummal dolgozó terméket adjunk el a felhasználóinknak. Ez nem fér össze a gondolkodásunkkal.

PCG: Ha a Plextor letenné a voksot valamelyik formátum mellett, az önmagában sokat jelenthetne annak a formátumnak az elfogadásában, szerte a piacon.
Plextor: Valóban, de mi nem szeretnénk befolyásolni ezt a döntést, hiszen attól még, hogy letesszük a voksunkat valamelyik formátum mellett, annak a kompatibilitási foka a többi gyártó meghajtóiban nem változik. Reméljük, hamarosan tisztázódik a helyzet az írható DVD szabványok kérdésében, és akkor mi is továbblépünk.

PCG: Köszönjük szépen!

A CeBIT 2002 kalauz szerkesztői voltak:
Joshua, Laa-Yosh, tatcom, PPeter, shoebaron

PC Guru 2002/02 LucasArts játék szerencsés nyertesei

Star Wars: Starfighter PC CD-t nyert:

Kántor Sándor- 1046 Budapest

Star Wars: The Phantom Menace PC CD-t nyert:

Baumgartner József - 8175 Balatonfűzfő

Star Wars: Jedi Knight PC CD-t nyert:

Pincés Marianna - 2890 Tata

Gyűrűk Ura játék

Gyűrűk Ura társasjátékot nyert:

Kabódi Mihály - 8200 Veszprém

Goz Sebestyén - 2490 Pusztaszabolcs

"Homok a gépezetben" játék

Logitech Cordless Optical MouseMan egeret nyert:

Juhász István - 2440 Százhalombatta

BALATI Computers Bt.
1146 Budapest, Thököly út 88.

Május 1-31-ig
Minden komplett számítógép
6%
kedvezménnyel kapható

OTP hitelügyintézés
Tel./fax: 383-2843, 06-20 9264 507 Faxbank:2333666/1607#
E-mail:balati@ahol.com Web: www.balati.hu
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

GEFORCE 4 TESZT

Az év eleji szusszanásnyi szünet, valamint a CeBIT fáradalmainak kipihenése után eljött az ideje, hogy visszatérjünk a tesztek világába. Kapóra jött az Nvidia aktuális termékciklusa, melynek eredményeként nemsokára a szerkesztőségben landolt két GeForce4-es videokártya. Nem akartuk elaprózni, meg amúgy is itt volt már az ideje egy alaposabb összehasonlító tesztnek, így a GF-ekhez hozzácsaptunk még három kártyát. Ezeket igyekeztünk úgy összeválogatni, hogy a mostanában legnépszerűbb modellek közül kerüljenek ki (továbbá Shoe javasolta, hogy vegyük be még a Voodoo5-öt, de lehurrogtuk). Ezek után már csak némi étel-ital begyűjtésére volt szükség, és persze több-kevesebb kitartásra a tesztek véget nem érő futtatásához :).

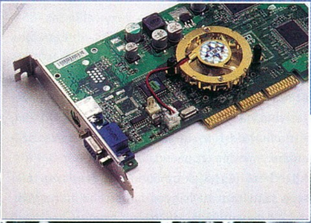
A GeForce4 chip az NV25-ös kódnevű magot takarja; ezt emlegették olyan sokat annak idején az Xbox kapcsán. Valójában maga a chip az XGPU (NV2A) tökéletesített változatának is tekinthető: ugyanúgy 4 pixel pipeline-t és két vertex shadert tartalmaz, ellenben a tervezése során felhasználták az Xboxos fejlesztők tapasztalatait. Azonban a GF4 még nem tud a PC-ből Xboxot csinálni, ugyanis a CPU-hoz és a központi memóriához vezető AGP busz sebessége még mindig csak 1 GB/sec. A változtatások nagy része a memóriavezérlőt érintette, ez többnyire a meglévő egységek működésének optimalizálását jelenti. A kevésbé informált vásárlók meggyőzése érdekében az Nvidia ezeket a fejlesztéseket egy csokor jól hangzó „új" feature bevezetésének álcázta (Quad Cache és társai). Tényszerű újítás viszont a korai Z-teszt teljesítményének javítása, és a PC-s memóriáknál már régóta alkalmazott automatikus pre-charge. Az utóbbi technológia lényegében a memóriaolvasást gyakran megelőző DRAM-frissítés idejének elrejtése, és bár nem valami nagy áttörés, de azért ez is számít a „sok kicsi sokra megy" elv alapján.

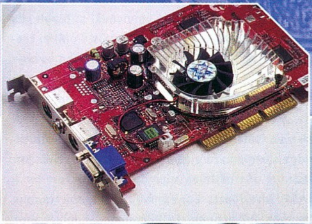
A tesztelt Leadtek kártyán a második érdekesség a normál VGA kimenet mellett látható DVI csatlakozó; erre TFT-s kijelzőt köthetünk, amely így digitális jelet kap kiiktatva a DA/AD átalakítással járó képminőség-romlást. Sajnos (vagy éppen jó dolgunkban?) a rendelkezésünkre álló monitor maximális felbontását (1920*1200) sehogy sem tudtuk kihasználni, és így a látható kép mindig torzult valamennyit. A GF4 MX-ről tudjuk, hogy a DVI kimenete csak 1280*1024-ig működik, gyanúnk szerint a nagyobbik kártya esetében is ez lehetett a baj. Mindenesetre a még mindig igen drága 18 inch-es lapos monitorokhoz ez még tökéletesen megfelel, aki ennél többet akar, az meg vehet HDTV adaptert.

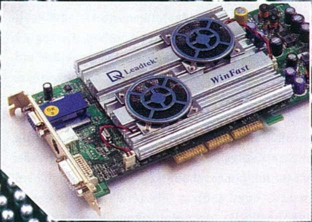
A 128 MB memória elsőre kifejezetten soknak tűnhet, és ami azt illeti, mi kissé korainak is tartottuk a bevezetését. Van azonban egy igencsak nyomós érv mellette: nagy felbontásokban az antialiasing bekapcsolása jelentősen megnöveli a framebuffer memóriaigényét, 1600*1200-ban 4x FSAA-hoz 77 MB (!) szükséges. Ez nyilvánvalóan nem működne egy 64 megás kártyán, és persze a textúrák és a kártya RAM-jába cache-elt geometriai adatok is igényelnek még memóriát. A GF4 pedig már eléggé gyors ahhoz, hogy legyen értelme ilyen extrém magas felbontások mellett is antialiasinget használni. A Ti 4600-as csúcsmodellen ez a memória 325 MHz-en teker, ami 10,5 GB/sec memóriasáv-szélességet biztosít; a chip órajele pedig 300 MHz.

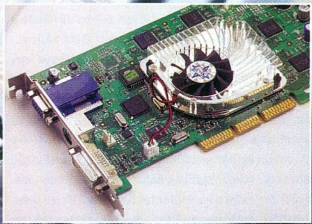
A GeForce4 MX változata képességei alapján bizony nem szolgált rá erre a névre; a chip lelkét a GF2-höz hasonló felépítésű pixel pipeline-ok képezik, szám szerint két darab. A hardveres T&L egység sem változott, viszont a chipbe belekerült az Accuview antialiasing, a Lightspeed Memory Architecture II egy picit lebutított változata, valamint az nView duál videokimenet. Hiányzik viszont a DX8-as pixel shaderek támogatása, és a chip a fix T&L egységgel a vertex shadereket is csak korlátozott mértékben tudja emulálni. A magyarázat egyébként igen egyszerű, a shader áramkörök igen sok tranzisztort igényelnek, így egy szilíciumostyából csak kevés DX8-at támogató chipet lehet legyártani. Az MX chipnek viszont igen olcsónak kell lennie, hiszen az eladások többségét várhatóan ezek a modellek fogják adni. Tesztalanyunk az MX 460-as modell lett, ez 300 MHz-es magsebességű, és 64 MB 225/450 MHz-es DDR SDRAM-ot tartalmaz.

A teszt. Lendületesen kezdtünk neki az idei első komolyabb tesztünknek, amely azzal a meglepetéssel szolgált, hogy a különféle sorscsapások után végül is zökkenőmentesen alakult. Nem lehetett okunk panaszra a tesztkonfiguráció stabilitásával kapcsolatban sem, talán a történelmünk során először fordult elő, hogy ilyen kaliberű megmérettetésben az egyetlen áldozatunk egyszer sem fagyott le. Az eseményekben nagy szerepet játszhatott, hogy ezúttal lemondtunk a legutolsó technológiai implementációk szerepeltetéséről, és már az alapok kiválasztásakor is a korábbi tapasztalatainkra támaszkodtunk. Egyelőre maradtunk az AMD platformnál, amelynek a játékok alatt mutatott teljesítménye igen megnyerő, és ha mindezt összevetjük az árakkal, akkor ez a kedvező kép tovább erősödik. Ezen felül pedig a jelenlegi konfigurációnk egyfajta reprezentatív gamer kombinációnak számít, így reméljük, hogy ez az egybeesés az otthoni gépekkel a puszta eredményeken felül szá-

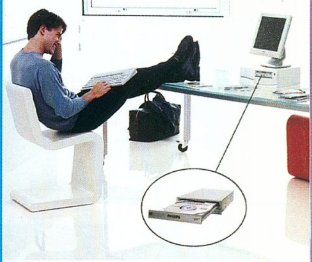






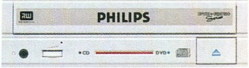


mos egyéb összehasonlításra is okot adhat. Itt szeretném felhívni a figyelmeteket, hogy ezzel kapcsolatban szívesen várjuk a beérkező leveleiteket a szerkesztőség címére. Igyekszünk majd az általános nehézségeket, vagy például a kiemelkedő rekordokat az időközben elindult PC Guru online-on közzétenni (www.pcguru.hu). Aki tehát úgy érzi, hogy az itt bemutatott eredményeket hasonló konfigurációval porba gyalázza, az feltétlenül írjon:). Ugyanez a helyzet, ha a teljesítményben valami átláthatatlannak tűnő gubanc akad. Sokan kérdeztek, hogy a tesztekben szereplő adatokat milyen körülmények között mérjük, és hogy a lefuttatásukra milyen módszerek léteznek. Ebben a számunkban ezt aprólékosan leírjuk, tapasztaltabb olvasóinknak ezeket a részeket érdemes átugorniuk. Érdekes élmény volt, ahogy a kissé leamortizált szerkesztőségi gépek után a GF4 teszt alkalmából sorra vettük az utolsó időszak hardverigényesebb FPS-eit. Sasával, Vargatommal végre elégedetten néztük, hogy micsoda különbségek lehetnek egy adott programon belül, ha a játék végül megkapja a szükséges erőforrásokat. Ez az Xboxos „időkben" kicsit jól esett. Hívtuk is Csumit, hogy itt 1600x1200-ban olyan részletesség és sebesség tapasztalható, amilyent az Xbox nélkülözni kényetelen :). Aztán jött a visszavágó, és ennek keretein belül megnézhettük az Xboxot egy HDTV-t támogató kivetítőn. Ez döbbenetes élmény volt, és azt jelzi, hogy a nagyobb felbontásokban van még tartalék a konzol megjelenítési képességeiben. Ugyanakkor az ilyen tulajdonságokkal bíró eszközök ára egyelőre megfizethetetlen (2-3-4 millió), és a közeljövőben a gyors elterjedésük sem várható.
Eme kis kitérő után kanyarodjunk vissza e havi témánkhoz, és vegyük szemügyre a PC-s tesztkonfigurációt. Már említettük, hogy a stabilitása páratlannak számított. Ebben nagy szerepe volt a VIA KT266A chipsetére épülő Abit alaplapnak, a KR7A-nak. Itt abból az összefüggésből indultunk ki, hogy bár konkrétan ez a lap nem szerepelt a KT266A tesztünkben, azért ha körbenézünk, láthatjuk, hogy a hardcore konfigurációk jelentős része Abit alaplapot tartalmaz. Annak idején még Tigriskével terveztünk egy rövid iromány, amelyben az alaplapokat ismert autómárkákhoz hasonlítottuk volna (Tyan-Volvo, Shuttle-Fiat stb.). Amennyiben jól emlékszem, az Abitot a Hondával hoztuk összefüggésbe a gyorsasága és a viszonylagos megbízhatósága, minősége kapcsán. Azóta nem történtek nagy



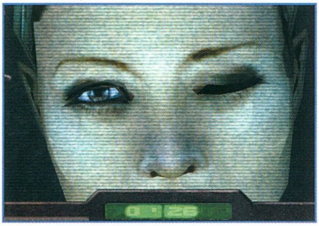
DVDRW 208K
Házimozi stúdió a számítógépen

- IDE felületű DVD+RW és CD/RW újraíró és olvasó
- 4.7 GB adat vagy filmanyag egyetlen lemezen
- Seamless Link védelem a biztonságos írásért
- Thermo Balanced Writing az írás optimalizálására
- MyDVD videoszerkesztő- és Nero CD-író program
- **2 év garancia!**



PHILIPS

Bővebb információ:
multimedia.hu



átrendeződések a piacon, az Abit stabilan őrzi a szerepét, sőt az utóbbi időben mintha kicsit még erősödött is volna. A rendszer lelkeként 1800+-os Athlon XP-t használtunk, amelynek a tényleges órajele - leszámítva a PR értékeket - 1,53 MHz. Eredetileg az ár/teljesítményben verhetetlen 1700+-os változatot (bruttó 39 ezer forint környékén) preferáltuk volna, de a teszt futásának időpontjában az 1,47 GHz-es modell szinte teljesen elérhetetlennek bizonyult. A beépítésre került VT8366A northbridge tartalmazza a 266 MHz-es Athlon rendszerbuszt, a 266 MHz-es memória alrendszert és a 4xAGP interfészt. Ennek megfelelően a lapban Samsung PC 2100-as DDR memóriáit használtuk 256 MB-os méretben. Winchesterként maradtunk a megjelenése óta jól szolgáló 40 GB-os IBM-nél a 75GXP sorozatból. Végül a rendszert OEM változatú SoundBlaster Audigy egészítette ki, illetve egy Toshiba DVD, név szerint az SD-M 1612, amelyet PPeti ajánlott figyelmünkbe a kedvező sebessége miatt. A vizuális megjelenítésről a Samsung SyncMaster 957DF gondoskodott - ez a modell a 19"-es kategóriában tűnik kellemes választásnak. Nálunk a hétköznapi használat során kiválóan vizsgázott 1152x864-es felbontásban, 100 Hz-es képfrissítési értékek mellett. Próbáltuk az nView szoftver segítségével az analóg bemenettel párhuzamosan digitális megjelenítést is alkalmazni. Erre szolgált volna a Samsung 24"-os TFT-je, de végül a DVI csatlakozó képének kirakásában mind az ATi, mind pedig a Leadtek kártya - vagy talán inkább a hozzájuk mellékelt szoftverek - folyamatos bugokat eredményezett. Sajnos a kiélezett helyzetben erre a tulajdonságra már nem tudtunk kellő időt szakítani, de Vargatom nagyon elszántan szerette volna a 3D Maxet két monitoron kipróbálni, ezért elhatároztuk, hogy erre a következő számunkban mindenképpen visszatérünk.

A következő lépésnek az operációs rendszer telepítése számított. Itt nagyon hajlottunk már a Windows XP bevetésére, különösen hogy a beérkező telefonok szinte kivétel nélkül ennek a rendszernek a gyors elterjedését támasztották alá (Legalábbis a PC Guru olvasóinak körében :)). Végül a PC Guru online statisztikái alapján egyelőre maradtunk a ME mellett, hiszen ezek 47 százalékos arányban a Win9x vonalra vonatkoztak, míg a Windows XP-re a szavazóknak mindössze 14 százaléka voksolt. Ezzel kapcsolatban egyedül azt sajnáltuk, hogy az Audigy körül kialakult mizériát egyelőre nem tudtuk pontosabban körüljárni. Röviden arról van szó, hogy többen jeleztétek, ezzel XP alatt gondok vannak. Joshuától tudom, hogy ezek a CL tech supportja szerint egészen elenyésző számban

GEFORCE 4 TESZT

	3DMark 2001SE 16 bit	3DMark 2001SE 32 bit	Quake3 demo001 16 bit	Quake3 demo001 32 bit	Comanche4 16 bit	Comanche4 32 bit
Nvidia GeForce3 Titanium Ti 200 (175/200)						
800x600	7180	7463	183.2	180.1	31.53	31.52
1024x768	6557	6574	161.7	155.8	30.06	29.75
1280x1024	5409	5205	123.6	114.8	26.74	25.68
1600x1200	4338	4010	91.4	82.8	22.64	18.43
Nvidia GeForce4 Ti 4600 (300/325)						
800x600	10564	10552	188.3	188.3	34.63	34.65
1024x768	9662	8560	185.2	183.1	34.5	34.48
1280x1024	8500	8124	171.1	165.1	34.48	34.07
1600x1200	7274	6748	145.8	135.5	33.9	33.43
ATi Radeon 8500 (275/275 MHz)						
800x600	9726	9475	184.8	183.1	28.37	27.84
1024x768	8654	8247	178.9	171.8	28.32	26.93
1280x1024	7345	7315	154.2	138.5	27.86	24.25
1600x1200	6081	5432	119.3	101.9	22.94	12.9
Nvidia GeForce4 MX 460 (300/225 MHz)						
800x600	6499	6316	185	183.1	31.23	31.12
1024x768	5988	5674	165.6	159.9	30.47	30.13
1280x1024	4926	4449	126.3	119.4	18.73	27.42
1600x1200	3889	3600	93.5	86.3	24.64	18.73
Nvidia GeForce2 GTS (200/166 MHz)						
800x600	5671	5054	181.1	151	20.1	17.92
1024x768	5174	4091	146.1	104.3	16.4	14.96
1280x1024	4120	2618	96.8	59.7	13.04	11.09
1600x1200	3033	-	65.6	40.7	9.92	-

jelentkeznek, illetve hogy például ő is hónapok óta használ angol XP-vel Audigyt, és számtalan multimédiás alkalmazás rendszeres használatával terheli. Nekünk a ME alatt nem volt gondunk vele, legközelebb pedig sort kerítünk a magyar nyelvű Win XP-re is. Vélhetőleg a Home és a Professional alkalmazások között ilyen tekintetben nincs eltérés, tehát valószínű, hogy (ellentétben pár fanatikus egészen lesújtó jellemzésével) itt bizonyos helyi feltételek egyesülése okozza a hibákat. Az angol ME alatt DirectX 8.1-et használtunk a legújabb VIA 4in1 (4.38), Detonator (28.32) és ATi (7.67) meghajtókkal kiegészítve. Ezek összessége alkotta tehát az üres tesztgépet, amelyben a videokártyákat cserélgettük. A felhozatal és egyben a Leadtek zászlóshajójának a Winfast A250 Ultra számított GeForce4 GPU-val, 128 MB DDR RAM-mal és olyan hűtőbordákkal, amelyeket először megvizsgálva alig akartunk hinni a szemünknek. A megoldás kétféle reakciót váltott ki bennünk. Egyrészt értékeltük a brutális külsőt, az erőt sugárzó megjelenést, a tökéletes kivitelt. Ugyanakkor sokkal szívesebben vennénk, hogy ha a fejlődés és az integráció jegyében lényegesen kisebb megoldások kerülnének előtérbe. Az biztos, hogy ez a kártya az Abit fekete kábeleivel és a Coolink réz hűtőjével kiegészítve látványban is feltűnő gépet eredményez, amelyhez a tökéletes megvalósítás végett esetleg érdemes lenne átlátszó házat társítani. A CeBIT alapján úgy tűnt, hogy ez lesz most az új trend, és bár elsőre furcsán hat, találkoztunk meglehetősen igényes kivitelezésekkel is (ugye, ezúttal egyáltalán nem lényegtelen a belső tartalom sem). Sajnos azok a hazai forgalmazók, akiket érdemben megkérdeztünk az ügyről, egyelőre nem tervezik a hasonló megoldások behozatalát. A Leadtek GF4 mellett MSI GeForce4 MX 460-at, Abit Siluro GeForce3 Titanum 200-at és kanadai gyártmányú, mondhatni, „eredeti" Ati Radeon 8500-at használtunk. Kiemelkedő volt az MSI kártya bundle-ja, hiszen olyan játékokat tartalmazott, mint a No One Lives Forever, az Aquanox és a Sacrifice.

Térjünk is át a telepített tesztprogramok és játékok listájára. D3D-ben továbbra is a 3D Mark2001-et vettük alapul, ennek viszont az elmúlt hónapban megjelent Second Edition kiadását, amelyet megtalálhattok majd a következő PC Guru CD mellékletén az extrák könyvtárban. Open GL környezetben viszont visszatértünk a Quake3 legelső demójához, a demo001-hez. Bár az újabb point release-ek ennek a futtatását már nem teszik lehetővé, illetve kevésbé terheli le mondjuk a grafikus rendszert, mint a Team Arena MP demói, mégis ragaszkodtunk hozzá, hiszen az idők során az ezzel mért eredményeink tűntek a legkövetkezetesebbeknek. Ráadásul így megvan az a lehetőség, hogy az adatok a korábbi eredményeikkel is összevethetők legyenek, ezért a Doom3 és az UT 2003 beköszöntéig már mindenképp kitartunk mellette. Végül az eléggé pontatlanul és részrehajlóan mérő Z Steel Soldiers helyett áttértünk a mostanában megjelent Comanche4 benchmarkhoz. Ez is D3D-s tesztprogram, és már támogat pixel és vertex shadereket, aminek következtében az eredmények nem teljesen következetesek. Konkrétan a GF2-ről és a GF4 MX-ről van szó, ez a két kártya ugyanis nem képes a shaderek gyorsítására, és így a tesztnek egy effektekben szegényebb, kevésbé megterhelő változata fut csak le rajtuk. Ezeket az fps-eket tehát nem lehet a többi három kártya értékeivel összevetni, csak egymással. Több másik játékot is feltelepítettünk, nem konkrét benchmarkolás céljából, hanem csak simán kipróbálni a GF4-et éles körülmények között. Az FPS-ek közül a Jedi Outcastet, a Wolfeinsteint és a Medal of Honort is felraktuk, ezek egyben lefedték a jelenlévők ízlését is, de ami igazán fontos, hogy a részletes beállításaiknak köszönhetően képesek a kártyákat kellően leterhelni.

Értékelés. A GF4 tesztelésének első menetében a teljesítményre koncentráltunk, hiszen az átdolgozott GF3 core viszonylag kevés technológiai újdonságot hozott; viszont ezek közül a legfontosabbak az optimalizációk voltak. A megemelt mag- és memória-órajel is ugyanezen a területen fejthette ki hatását, így aztán komoly elvárásokkal láttunk neki a tesztek lefuttatásának.

A 3DMark szintetikus mérései nem is okoztak csalódást: az 1070 megapixeles fill rate kis híján megegyezik a 300 MHz-es órajelből következő elméleti értékkel. Multitextúrázással a kártya szintén 97-98% körüli hatékonyságot produkál, ami - valljuk be - első látásra szinte hihetetlennek tűnik. A ma-

› TESZTPARTNEREINK

Mycom
Tesztgép konfiguráció
Tel: 204-5444

Kelly-Tech
Leadtek A250 Ultra (Ti GF4 4600)
Tel: 350-1246

Samsung
SyncMaster 957 DF
SyncMaster 240T
Tel: 453-1180

› TESZTGÉP KONFIGURÁCIÓ

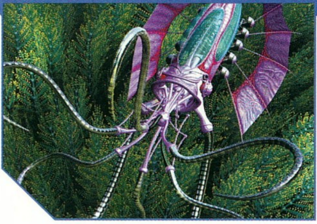
Acorp Feel-V
Abit KR7A Raid
AMD Athlon XP1800+
Samsung 256MB PC2100 266MHz
IBM Deskstar 75GXP 7200 RPM 40 GB
Toshiba SD-M 1612
CL SoundBlaster Audigy

› VIDEÓKÁRTYÁK

Leadtek GeForce4 Ti 4600 128 MB
bruttó 150 000 Forint
MSI GeForce4 MX 460 64 MB
bruttó 47 000 Forint
Abit GeForce3 Ti 200 64 MB
bruttó 50 000 Forint
ATi Radeon 8500 64 MB
bruttó 66 000 Forint
Nvidia GeForce2 GTS 32 MB
bruttó 35 000 Forint

› GEFORCE 4 TESZT - FILL RATE

	3DMark2001 fill rate Single	Multi	3DMark2001 high poly 1 light	8 light
Nvidia GeForce3 Ti 200 (175/200 MHz)				
1024, 16 bit	637.2	1257	20.9	4.5
1024, 32 bit	575.9	1191.1	20.5	4.5
1600, 16 bit	688.1	1326.1	19	4.4
1600, 32 bit	588.3	1252	18.9	4.4
Nvidia Geforce 4 Ti 4600 (300/325 MHz)				
1024, 16 bit	1197.9	2368.8	50.1	12.7
1024, 32 bit	1072	2323	49.6	12.5
1600, 16 bit	1222.7	2396	44.2	12.2
1600, 32 bit	1057	2375	42.5	12
ATi Radeon 8500 (275/275 MHz)				
1024, 16 bit	1047.9	1927.7	36.9	9.6
1024, 32 bit	806.1	1957.9	36.5	9.6
1600, 16 bit	1034.1	1944.1	34	9.4
1600, 32 bit	798.7	1980.8	33	9.2
Nviai GeForce4 MX 460 (300/225 MHz)				
1024, 16 bit	545.9	611	29.1	7.3
1024, 32 bit	609.6	610.4	29.9	7.3
1600, 16 bit	632.6	635.8	25.9	7.1
1600, 32 bit	534.8	632	23.4	6.9



gyarázat a továbbfejlesztett korai Z-teszt rendszer optimalizálása lehet, hiszen a chip órajelenként 16 pixel ellenőrzésére képes, és így a nem látható képpontok kiszámítását megspórolhatja.

A poligonszám szintén egészséges növekedésnek indult a szuperskalár vertex shadernek köszönhetően. Az elméleti maximális 136 millió háromszög/sec teljesítményt csak egy végletekig egyszerűsített tesztprogrammal lehet összehozni, valamint az AGP busz 1GB/sec teljesítménye is alaposan korlátozza a chipet, így hát a GF4 tényleges sebessége nem okozhat meglepetést. A 49 millió poligon/sec egyébként már igencsak tiszteletreméltó érték, kis tuninggal bizonyára az 50 millió is elérhető. A megnövelt számítási teljesítménynek köszönhetően a 8 fényforrásos eredmény produkálta a legkomolyabb javulást maga mögé utasítva az eddigi király Radeont is. Mindesetre jól látható, hogy nagyon-nagyon itt van már az ideje az AGP 8x-nek, remélhetőleg még az idén meg is érkezik.

A 3DMark game tesztek eredményeiben - ahogy azt a nyers teljesítményadatok már sejttették - a GF4 igencsak maga mögött hagyja a mezőnyt. A 800*600-as felbontásban mért 10500 pontos érték a ma talán legjobban elterjedt GF2-nek kereken a kétszerese, és ezt az arányt a kártya képes tartani 1600*1200-ig, ahol az eredmény még mindig 6748. A fejlettebb technológiának köszönhetően a Ti 200-ból valamivel később fogy ki a szusz, a CPU limit eltűnésével a nagy testvér 40%-os előnye fokozatosan növekszik 70%-ra. Ez valamivel magasabb, mint a memóriák órajele közötti arány - újabb bizonyíték a GF4 optimalizációinak hatékonyságára.

A Quake3 eredményeket elnézve azonnal látható, hogy a Ge3 és a Radeon 8500 teljesítményét 1024*768-as felbontásban a CPU már nem korlátozza, a GF4-ét azonban még igen. A gigantikus memóriasáv-szélességnek köszönhetően a chip 1600-as felbontásban is képes 33%-ot verni az ATi csúcskártyájára, a GF2-nél pedig több, mint háromszor gyorsabb. Különösebben nem is érdemes rágódni ezen, a GF4 és a Quake3 engine-es játékok nagyon, nagyon jól kijönnek egymással, és kész :). Gyakorlatilag mindhárom mostanában megjelent program remekül játszható 1600*1200-ban, és bizony piszok jól is néznek ki; bár az fps sajnos néha nagyokat ugrik, ami miatt érdemes lehet eggyel lejjebb kapcsolni.

A GF4 Comanche4-es eredményeit elnézve azt a meglepő felfedezést tehetjük, hogy a játék gyakorlatilag teljesen CPU limitált, a felbontás növelésének szinte semmi hatása nincs az értékekre. Azt hihetnénk, hogy gond van a tesztprogrammal, amíg rá nem pislantunk mondjuk a GF3 Ti 200 alatt produkált fps-ekre; a kistesó ugyanis folyamatosan csökkenő teljesítményt produkál.

A GF4 MX több szempontból is érdekes tesztalanynak ígérkezett, hiszen képességei alapján nagyjából a GF2 és a GF3 Ti 200 között található; mag- és memóriasebessége viszont messze felülmúlja mindkettőt. A szintetikus tesztek alapján a fill rate kb. egy szinten van a hasonló órajelen hajtott memóriáknak köszönhetően, a GF3 kb. 10%-os hátrányát a belső optimalizálásokkal remekül kompenzálja. A poligonszámon viszont a 300 MHz-es órajel hatása már jól látható, kb. ezzel arányos az előny az MX javára.

A game tesztekben mért teljesítmény nagyjából félúton indul a GF2 és a GF3 Ti 200 között, és a felbontás növekedésével a kártya folyamatosan csökkenti hátrányát. Első látásra tehát a magasabb órajel a gyakorlatban nem igazán tud érvényesülni.

Egészen más képet fest viszont a Quake3, ahol a GF4 MX rendre 5-7%-kal gyorsabban teljesít a Ti 200-nál. Igaz azonban, hogy ez a játék sokkal inkább érzékeny a nyers erőre, mint a feature-ökre, ráadásul John Carmack programozási képességeinek köszönhetően pl. igen kevés nem látható pixelt rajzoltat ki (így a GF3 korai Z-tesztje nem anynyira hatékony).

A Comanche4 tesztben viszont a GF3-é az előny, bár ismét csak egy hangyányival; ugyanakkor nem feledkezhetünk meg arról, hogy az MX chip nem támogatja a DirectX 8-as pixel és vertex shadereket, tehát az ezekre épülő effektek nincsenek bekapcsolva a teszt során. A gyakorlatban a GF3 tehát többet dolgozik, és valamivel jobb eredményt produkál.

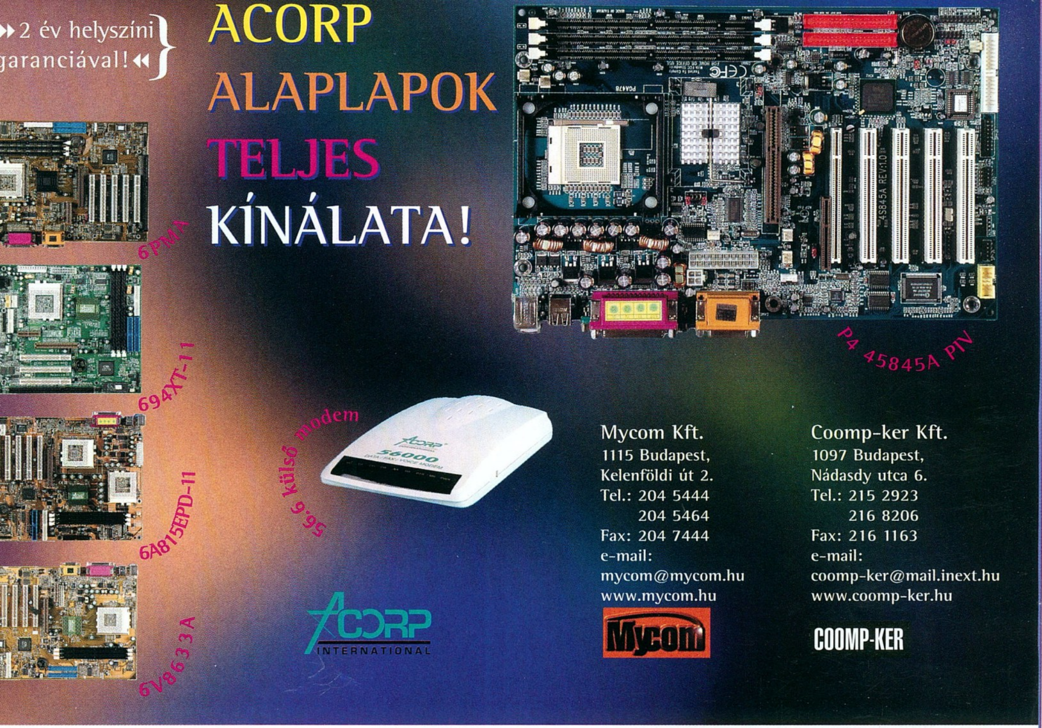
A képminőséget illetően nem tapasztaltunk különösebb fejlődést a korábbi GeForce-okhoz képest. A videokimenet icipicit jobbnak tűnt az eddigieknél, de még mindig nem az igazi, az nView-val kapcsolatos első tapasztalatainkról pedig már szóltunk. Az új FSAA eljárások képminősége nem javult számottevően, az anisotropic filtering pedig maradt a régi; ennek a két feature-nek az elemzésére egyébként tervbe vettünk egy részletes összehasonlító cikket.

Konklúziók. A GeForce4 Ti 4600-at bejelentésekor sokan minősítették egyszerű, magasabb órajelen hajtott GF3-asnak, és kemény kritikákkal illeték az Nvidiát, amiért újabb „alibi" terméket dob piacra. A gyakorlat azonban fényesen cáfolta ezeket az elképzeléseket, és a GF4 minden szempontból előrelépést jelent. A korábbi csúcskártyákhoz képest is átlagosan 50%-os teljesítménynövekedés már-már hihetetlenül magas fps-eket eredményez a legtöbb mai játékban; mindez a rengeteg apró finomításnak, csiszolgatásnak köszönhető. A Comanche4 teszt alapján pedig az újabb játékokban ez az előny csak nőni fog, kár, hogy erre alighanem várnunk kell még az év második feléig. A képminőségen is javítottak valamenynyit, bár a Radeon 8500 még mindig jobban nézett ki a teszthez használt Samsung monitoron. Az ára azonban igen magas, és bár kétségtelenül sokat kapunk a pénzünkért (128 MB RAM, elsőrangú teljesítmény, sok feature), de mégsem igazán ajánlhatjuk senkinek tiszta lelkiismerettel. A videokártyák áresése az egyre jobban kiélezett piaci versenynek köszönhetően rendkívül gyors; az alig egy éve még százezer forintos GF3 szintjét egy tuningolt Ti 200-zal simán elérhetjük kevesebb, mint feleannyi pénzért.

Az összkép valamivel vegyesebb a GF4 MX esetében, ugyanis legalább ugyanannyi érv szól mellette, mint amennyi ellene. A 64 MB memória és a sok esetben GF3-mal versenyképes teljesítmény mindenképpen pozitívum, ugyanígy az Accuview antialiasing. Nem hagyhatjuk azonban figyelmen kívül a ma már hiányosnak számító feature listát, a DX8-as shaderek támogatásának hiánya idővel egyre hátrányosabb helyzetbe hozza majd ezt a kártyát. Ráadásul ez várhatóan nem csak a látványban fog megmutatkozni, hanem bizony a teljesítményben is; igaz, ehhez megfelelő tesztprogramra is szükségünk lesz. Mindenesetre a fentiek miatt ezt a kártyát sem tudjuk ajánlani senkinek; sokkal jobban jártok egy GF3 Ti 200-zal ezen az árszinten.

Befejezésként tehát korábbi GF3 tesztünkhöz hasonló gondolattal zárnánk ezt a cikket. Nagyjából a lapzártánk után várható a GF4 Ti 4200-as modellek megjelenése, melyek között csökkentett órajelű és 64 MB memóriával felszerelt változatok lesznek - ezeknek az ára versenyképesnek ígérkezik, és minden bizonnyal jól lehet majd tuningolni is őket. Aki mostanában gondolkozik új videokártya vásárlásán, annak esetleg érdemes megvárnia ezeket; vagy ott a nagyon baráti áron kapható Radeon, jobb képminőséggel, picit több feature-rel és remek DVD-lejátszási képességekkel. A közeljövőt illetően pedig egyre több jel utal a videokártya-piac átrendeződésére; pár hónapon belül régi-új gyártók megjelenése várható, ami igen érdekes helyzetet teremthet majd.

Shoebaron & Laa-Yosh



»2 év helyszíni garanciával!«
ACORP
ALAPLAPOK
TELJES
KÍNÁLATA!
6PMA
694XT-11
6A815EPD-11
6V8633A
P4 45845A PIV
56,6 külső modem
Mycom Kft.
1115 Budapest,
Kelenföldi út 2.
Tel.: 204 5444
204 5464
Fax: 204 7444
e-mail:
mycom@mycom.hu
www.mycom.hu
Coomp-ker Kft.
1097 Budapest,
Nádasdy utca 6.
Tel.: 215 2923
216 8206
Fax: 216 1163
e-mail:
coomp-ker@mail.inext.hu
www.coomp-ker.hu
ACORP INTERNATIONAL
Mycom
COOMP-KER

Számítógépek
tetszés szerinti kiépítésben három év garanciával
MÁR A CORVINBAN IS MEGTALÁL!
QWERTY COMPUTER Alapítva: 1984-ben
minden, ami számítástechnika
Qwerty Computer Szaküzlet 1111 Budapest, Bartók B. út 14. Tel.: 466-9377
További üzleteink: Mammut Üzletház - Budai Skála Áruház - Corvin Áruház

WCPUID / CPU Status
[WCPUID Ver.2.8c-B5]
Vendor ID GenuineIntel Type ID 0
Family ID 15 Model ID 0 Stepping ID 10
Brand ID Intel Pentium 4 8
Platform Socket423 (PGA423 Socket)
Clock Frequency
Internal 2024.93 MHz Clock Multiplier
External 539.96 MHz QDR 15.0
WCPUID **** MHz
Old Man TUNING
Hardwerem-96 Kft.
Tuning konfigurációk, processzorok.
Átépítés alkatrész beszámítással.
Minden alkatrész darabonként tesztelve.
Cím: 1067. Budapest, Csengery u. 55.
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647
Nyitva: H-Cs: 9-18, P: 9-17
Internet: http://oldman.ini.hu
3 év garancia

HOMOK A GÉPEZETBEN

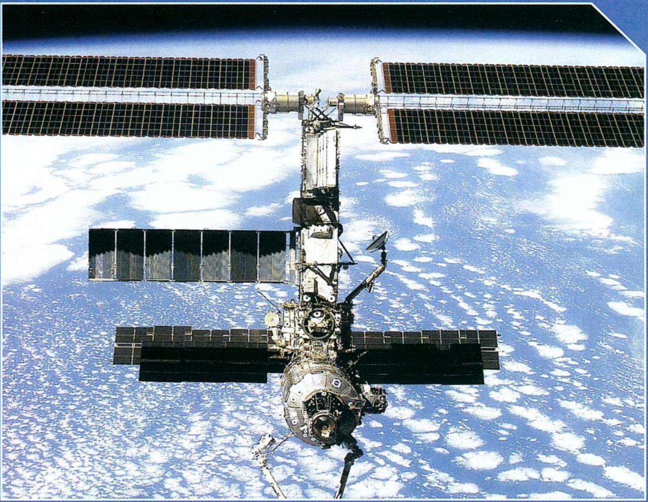
Bevezetés – Távoli utakon. Őszintén bevallom, soha még ily nehézségek nem kísérték tudományos-technológiai rovatunk megszületését. No, nem mintha a téma (amely remélhetőleg mindenki tetszését elnyeri majd) megtalálása komolyabb gondot jelentett volna, ó korántsem: pusztán arról van szó, hogy az aktuális szám anyagát jórészt portugáliai utam során alkottam meg, márpedig a lisszaboni Rossio mozgalmas élete, Sintra lenyűgöző szépsége, vagy Bataglia fennkölt monumentálisa mellett nehéz bármit is papírra vetni. Másfelől viszont a Tejo csendes csobogása és az óceán felett elterülő, csillagokkal teli égbolt, vagy a romjaiban is megkapó Santo António templom (nem is szólva a jobb kezemmel szorosan markolt oportói butéliáról, és a bal kezemmel, ha lehet még szorosabban markolt luzitán szépségkirálynőről) meglehetős kreativitást képes kiváltani még a hozzám hasonló, viszonylag egyszerű elmékből is.

Így aztán nem véletlen, hogy az előző számokban megjelent, igencsak IT fókuszú írások után ezúttal a végső határ, a világűr a téma, azon belül is Naprendszerünk legtávolabbi térségeinek kutatása. Bővebb kifejtést igénylő problémakörről lévén szó, nanotechnológiai "különszámunkhoz" hasonlóan most is erre az egyetlen tudományos témára helyeztük a hangsúlyt. Mindez természetesen nem jelenti azt, hogy a későbbiekben ne térnénk vissza az egy számon belül számos újdonságot bemutató struktúrához, azonban időről-időre várható ilyesfajta, viszonylag nagyobb terjedelmű írások feltűnése (pl. szándékomban áll egy, a világ legnagyobb részecskegyorsítóját, a Large Hadron Collidert, ill. egy másik, a Forma 1-ben használt IT infrastruktúrát és HPTC technológiákat bemutató anyag megalkotása). Addig is azonban, míg eme ambiciózus tervek megvalósulnak (vagy meghiúsulnak), jó szórakozást kívánok a jelen számhoz.

E havi idézetünk: "A hidrogén kivételével testünk valamennyi atomja - a vas a vérünkben, a kalcium a csontjainkban, a szén az agyvelőnkben - mind vörös csillagokban keletkezett ezer és ezer fényévnyi távolságban, milliárd évekkel ezelőtt. ...csillagporból vagyunk összegyúrva...

(Carl Sagan, csillagász)

Új Horizontok – "Go To Pluto, Man!" Még évtizedek multán is élénken él emlékezetemben, ahogy kisgyermekként szinte vallásos áhítattal vártam a Kozmosz című amerikai tudományos-ismeretterjesztő filmsorozat újabb és újabb epizódjait. Carl Sagan professzor (R.I.P.) intelligens és szuggesztív előadásmódja, a csillagászat akkoriban (a 80-as éveket írtuk) legfrissebbnek számító eredményei és a sorozat sajátos képi világa olyan ellenállhatatlan kombinációt alkottak, amelynek varázsa alól csak nagyon nehezen lehetett szabadulni (már ha egyáltalán lett volna valaki, aki ilyesmire vágyott volna). A Kozmosz filmek sokban építettek azoknak a Voyager mélyűri szondáknak a kutatási eredményeire, amelyek elsőként szolgáltattak részletes adatokat a Naprendszer külső régiójához tartozó bolygókról, az Uránuszról és Neptunuszról. Az "Utazók" mindezeken túl a Jupiterrel és a Szaturnusszal kapcsolatos tudásanyagunk elmélyítéséhez is hozzájárultak, amelynek alapjait még a 70-es években a Pioneer felderítő egységek vetették meg. (A Pioneer 10 történetének érdekes információtechnológiai vonatkozása, hogy elektronikáját az Intel legelső, 4004-es mikroprocesszora vezérelte - ld. PC Guru 02/02). A Voyager szondák hűen reprezentálták az alig fél évtized alatt végbement technológiai fejlődést: a Pioneer egységekkel összehasonlítva nemcsak súlyuk, üzemanyagkészleteik, szenzoraik érzékenysége és objektívja-



ik felbontása növekedett meg, hanem a fedélzeti "intelligencia" teljesítménye is közel egy nagyságrendnyivel lépett előre.

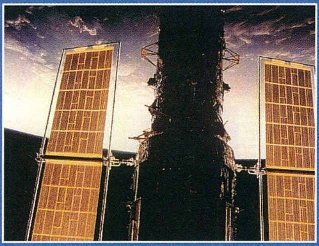
A rendkívül sikeres Voyager küldetések után meglehetősen hosszú szünet következett a külső bolygók kutatásában, amely több mint egy évtized múltán csak a Galileo szonda útnak indításával ért véget. A több mint 6 évig a Jupiter körül keringő felderítő egység a maga közel 3 tonnás súlyával (Voyager ~300 kg), 6 métert is meghaladó hosszúságával és minden addiginál kifinomultabb elektronikájával újabb mérföldkövet képviselt az űrtechnológiában. Külön említésre méltó, hogy a Galileo által hordozott, "mini" légköri szonda (amely az óriásbolygó atmoszférájába behatolva értékes adatok tömegét szolgáltatta, mielőtt megsemmisült) önmagában is nagyobb és jobban felszerelt volt, mint a két elhíresült Voyager egység! A Jupitert és holdjait feltérképező küldetés után Naprendszerünk hatodik bolygója, a Szaturnusz került a NASA érdeklődésének középpontjába: az 1997-ben felbocsátott közel 6 tonnás Cassini felderítő egység (amely nevét az óriásbolygót körülvevő gyűrű szabályos anyaghézagait, réseit felfedező csillagászról kapta) 2000-ben érte el a Jupiter térségét, hogy aztán újabb négy év elteltével érkezzen meg végső céljához. Habár a Cassini küldetés esetében alapvetően amerikai pénzekből megvalósított projektről van szó, mi európaiak is komoly részt vállaltunk belőle, hiszen a szonda olyan, az Öreg Kontinensen gyártott leszállóegységet is hordoz magával, amely a Szaturnusz talán legérdekesebb holdján, a Titánon kísérel majd meg landolni.

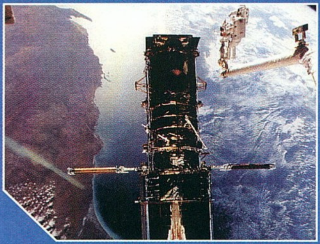
Azt azonban a mélyűri felderítő egységek által elért, kétségkívül impozáns eredmények sem tudják feledtetni, hogy a titokzatos kilencedik bolygó, a Pluto mostanáig teljességgel kimaradt a kutatásból. Habár a NASA-nak eredetileg szándékában állt az első Voyager szondát a Pluto felé irányítani, a tervet végül elvetették, s a szakemberek inkább a már említett Titán pontosabb megfigyelését választották a küldetés céljául. A Voyager 2 esetében pedig már szóba sem jöhetett ez az eshetőség, ti. ott a kezdetektől fogva az Uránusz és a Neptunusz feltérképezése volt az elsődleges szempont.

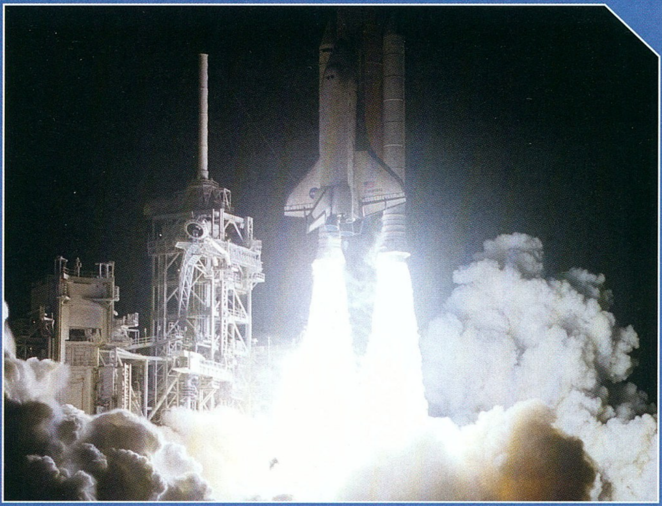
Tény, hogy a 70-es, 80-as években a Pluto még meglehetősen érdektelen planétának tűnt mondjuk a Szaturnusz gigantikus holdjával összehasonlítva, azonban napjainkra a helyzet gyökeres változásokon ment keresztül. Először is fény derült arra, hogy a Pluto és "holdja", a Charon esetében nem klasszikus planéta-szatellit kapcsolatról van szó, hanem valójában (tekintettel arra, hogy a Charon mérete eléri a Pluto felét!) a Naprendszer egyetlen bolygó-párja került még 1930-ban a földi teleszkópok látókörébe. Az újabb keletű elméletek szerint ezt a kéttagú rendszert (a Föld-Hold pároshoz hasonlóan) egy óriási ütközés hozta létre valamikor a távoli múltban. Másodszor: a Pluto fejlődéstörténetek megismerése közelebb vihet egyes hasonló típusú, ugyancsak a Naprendszer külső régióiban elhelyezkedő égitestek (mint amilyen pl. a Voyager 2 által is lencsevégre kapott Neptunuszhold, a Triton) keletkezésének és formálódásának megértéséhez. Harmadszor: a Pluto abszolút egyedi tulajdonságokkal bíró saját légkörrel rendelkezik. Egyedi tulajdonságokon azt értem, hogy egyrészt az atmoszféra összetétele is különleges (főleg nitrogén, metán és szén-monoxid alkotja), másrészt az ismert bolygók közül egyedül itt figyelhető meg az ún. hidrodinamikus elszökés jelensége. Ez azt jelenti, hogy egyes légköri molekulák kinetikus energiája olyan szintre növekedhet, hogy a planéta gravitációs vonzását (amely a Pluto viszonylag kis tömegéből következően esetünkben azért nem túl magas) legyőzve valósággal "elszökik" az űrbe. A tudósok véleménye szerint (a hidrogén nagyobbik részének távozása révén) ugyanez a jelenség volt felelős a Föld korai légkörének kialakulásáért is, ennélfogva tanulmányozásával bolygónk jelenlegi atmoszférájának eredetével kapcsolatban is világosabb képet nyernénk végeredményül.

Végezetül itt van a Pluto meglátogatása mellett szóló legfontosabb érv: az ún. Kuiper-övhöz való rendkívüli közelsége. Ez tulajdonképpen nem más, mint a belső és külső bolygók határán húzódó aszteroida öv külső, a Naprendszer szélein elterülő megfelelője, amely jelenlegi tudásunk szerint megközelítőleg 1000 objektumot tartalmaz. Érdekesség, hogy a feltehetően éppen az ebből a térségből származó üstökösök pályájának vizsgálata révén a neves csillagász, Gerard Kuiper már az 1950-es évek elején megjósolta eme öv létezését, habár az ezt alátámasztó tényleges adatok csak a 90-es években álltak rendelkezésre. Egész pontosan 1992-ben, amikor is az új, nagyfelbontású távcsöveknek köszönhetően sikerült az első (a Plutónál csaknem tízezerszer halványabb!) Kuiper-övi objektumot (Kuiper Belt Object – KBO) felfedezni. A KBO-k felszíne és formája rendkívüli változatosságot mutat, nem is szólva méreteikről, amelyek még ennél is tágabb határok között (átmérő: 50-1200 km) ingadoznak: míg a legkisebbek csak az Aszteroida-öv viszonylag jelentéktelenebb objektumaival vethetők össze, a nagyobbak (átmérő: 100+ km) saját "holddal", sőt "holdrendszerekkel" rendelkeznek, a jelenlegi "csúcstartó" rádiusza pedig csaknem a fele (!) a Plútóénak.

De mi is annyira érdekes Naprendszerünk eme távoli térségében? Nos, abban a múlt évi, különösképp sikeresnek mondható üstökösvizsgálatok is megerősítették a tudósokat, hogy a KBO-k nemcsak nagy mennyiségű fagyott vizet, hanem szerves anyagokat is szép számmal tartalmaznak. Ezek után pedig akár az is könnyen elképzelhető, hogy eme organikus matériák komoly szerepet játszot-







tak a földi élet kialakulásában – eme hipotézis bizonyításával (amelyhez elengedhetetlenül szükséges a Kuiper-öv közvetlen vizsgálata) nemcsak a biológia, hanem számos más tudomány egyik legfontosabb kérdését válaszolnánk meg. Aztán itt van a Kuiper-öv valódi kiterjedésének kérdésköre. A jelenleg ismert 1000 KBO ti. sokak szerint csak szánalmas töredéke a valós összmennyiségnek, amely egyes feltételezések alapján akár a 100 000-et (!) is meghaladhatja. Sőt, az "űrszemét" ilyen tömeges jelenléte egyenesen arra utalhat, hogy a Kuiper-öv nem más, mint a soha létre nem jött tizedik bolygó maradványa, amelynek fejlődése egy általunk ismeretlen okból kifolyólag megszakadt. Más elképzelések szerint viszont szó sincs újabb titokzatos planétáról: a KBO-k ugyan valóban egy évmilliárdokkal ezelőtt formálódó óriásbolygó töredékei, azonban ez a gigantikus égitest nem más, mint maga a Plútó, amely valamiért megrekedt ebben az embrionális fázisban. Az ilyesfajta félbeszakadt bolygófejlődés egyébként korántsem ismeretlen a csillagászok számára, hiszen hasonló maradványok pl. a közeli Vega csillag körül is megfigyelhetők, arra azonban senki sem számított, hogy ezt az érdekes jelenséget szűkebb kozmikus környezetünkben lesz alkalmunk tanulmányozni. Összességében úgy tűnik tehát, hogy a Kuiper-öv vizsgálata immár nemcsak a planéták kialakulásáról alkotott legújabb hipotéziseink alátámasztásához szükséges, hanem általa az is bebizonyosodhat, hogy az eddig kétosztatúnak gondolt Naprendszerünket valójában három, egymástól jól elkülöníthető régió alkotja.

Sajnos a Plútó és a Kuiper-öv feltérképezésére indítandó expedíció sokáig napfényesnek tűnő ege felett mostanság nem várt viharfelhők kezdtek el tornyosulni. A NASA által még a 90-es években eltervezett Plútó-Kuiper Express (PKE) elnevezésű küldetés ugyanis nemcsak hogy nem kapta meg az elengedhetetlenül szükséges költségvetési támogatást, hanem 2000 végén a döntéshozók teljességgel törölték is azt. Szerencsére most is akadtak olyan elkötelezett szakemberek, élükön Ed Weiler professzorral, akik nem adták fel a harcot, így az elmúlt évben új Plútó misszió tervei kezdtek körvonalazódni. Az Új Horizontok (New Horizons) nevet kapó kezdeményezés – hála az időközben végbement technológiai fejlődésnek - nemcsak hogy összehasonlíthatatlanul költséghatékonyabb volna, mint a PKE valaha is lehetett volna (488 millió vs. 650 millió dollár), hanem "elődjétől" eltérően ráadásul arról a Jupiterről is további értékes adatokat szolgáltatna, amelynek gravitációs mezőjét használná fel végső úti céljának eléréséhez.

Mindezek után azonnal érthetővé válik, hogy miért hatott villámcsapásként az a hír, miszerint a NASA 2003-as költségvetése nem tartalmazza az Új Horizontok projekt finanszírozásához szükséges összeget. Hihetetlen, ám mégis igaz: habár csak az Amerikai Űrkutatási Hivatal éves pénzügyi előirányzatának 0,7 százalékáról van szó, a rövidlátó Bush kormányzat az "adófizetők érdekeire" hivatkozva nem hagyta jóvá a támogatást! A teljességgel érthetetlen döntés megváltoztatására azonnal széles körű összefogás bontakozott ki, amelynek mostanság talán a http://www.plutomission.com weboldal a legfontosabb fóruma, így javaslom, hogy aki szimpatizál az Új Horizontok céljaival, feltétlenül keresse fel azt, és azon keresztül küldjön tiltakozó levelet a Kongresszus illetékeseinek. Néhány autentikus idézet a gyakran felháborodott, néha tréfás, néha érzelmes, vagy magasztos hangvételű üzenetekből:

"Jó tanács egy harctéri veterán ejtőernyőstől: Kérem, töröljék néhány M1 Abrams tank megvásárlását, és helyette inkább pénzeljék ezt."

„Kérem, biztosítsanak megfelelő finanszírozást ehhez, és minden más űrexpedícióhoz is... Ez egyike annak a kevés dolognak, amelyért igazán szívesen fizetek adót!"

"A Plútó és a Kuiper-öv az utolsó fel nem térképezett területek Naprendszerünkben. Részesültem abban a szerencsében, hogy láthattam a Viking landolását a Marson, és a Voyager képeit a Jupiterről, a Szaturnuszról, az Uránuszról és a Plutóról – most türelmetlenül várok ugyanerre ezzel a 20. században felfedezett, kicsiny, jég borította szikladarabbal kapcsolatban. Úgy hiszem, hogy ez nemcsak nemzetünk, hanem az emberiség nagy diadala is volna: lerántani a leplet kozmikus "hátsó udvarunk" utolsó rejtélyéről, még lehetőleg időben ahhoz, hogy ezek a csillagok kémlelésében megvénült szemek is láthassák."

"Szerintem az egyetlen esélyünk az, ha elhitetjük George-dzsal, hogy Bin Laden egy plútói barlangban rejtőzködik..."

„A Cherokee indiánok egy emberként támogatják a küldetést."

"Because it's there - Go To Pluto Man!"

Végezetül ezúton szeretném kifejezni hálás köszönetemet Alan Stern professzornak, aki azon túl, hogy ellátott eme írás megalkotásához feltétlenül szükséges dokumentációkkal, egyike azoknak, akik a legtöbbet tették azért, hogy az Új Horizontok expedíció valóban útjára indulhasson 2006 januárjában tovább tágítva kozmikus látóhatárunkat.

Joshua

Joshua7401@hotmail.com

GERICOM

mobile world

WEBGINE Per4mance

2000MHz

- VIA chipset
- 1.44MB floppy meghajtó
- S3 Savage4 max. 64MB shared memória + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90, EtherNet 10/100Mbit beépítve
- SMART kártya olvasó
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 3 USB port
- Digitalis 3D hangkártya, SPDIF digitális hangkimenet
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg, metál színben

WEBGINE Per4mance a felső kategóriás Pentium4 alapú notebook! Maximális teljesítménnye 2000MHz! Gyorsabban végzi a munkáját, mint a legmodernebb asztali számítógépek többsége. A GERICOM ismét Magyarország leggyorsabb hordozható gépét kínálja Önnek!

Ajándék Windows XP Home operációs rendszerrel!

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 1800MHz / 256kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez

499.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 256kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 512MB DDR RAM
- 40GB HDD

579.900 Ft

SUPERSONIC 2

- 1.44MB floppy meghajtó
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- ATI Radeon Mobility 32MB + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 2 USB port
- SoundMAX Digitalis 3D hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Soros, párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben

GERICOM SUPERSONIC2 a leggyorsabb Pentium III generációt képviseli. Itt az idő, hogy újragondolja a NoteBookokról alkotott véleményét. A gépben minden technikai újdonság jelen van! Intel Pentium III 1200MHz Tualatin processzor, a leggyorsabb videokártya, az ATI Radeon, TV kimenet, FireWire, FaxModem, hálózati kártya, hatalmas memória és merevlemez. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen!

ATI RADEON GRAPHICS

Minden SUPERSONIC 2 notebook megvásárolható Intel Pentium III Tualatin 1266MHz / 512kB cache processzorral is!

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1000MHz Tualatin / 256kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez

329.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium III 1000MHz / 256kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez

359.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium III 1200MHz Tualatin / 256kB
- 8x DVD meghajtó
- 512MB SDRAM
- 30GB merevlemez

429.900 Ft

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium III 1200MHz Tualatin / 256kB
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 512MB SDRAM
- 30GB merevlemez

489.900 Ft

WEBGINE

GERICOM WEBGINE akár 1200MHz-es teljesítménnyel, DVD meghajtóval, igen méltányos áron! Modern tervezésű ház, beépített FaxModem és hálózati csatlakozás és legalább 1000MHz-es Intel processzor minden változatban megtalálható. A gépet Windows-os otthoni és irodai feladatok ellátására ajánljuk. Az InterNet elérése, Fax küldése és fogadása, számítógép hálózatra való csatlakozás azonnal lehetséges. A kristálytiszta képet biztosító 14.1" TFT kijelzővel kategóriáján belül hihetetlenül alacsony áron az Öné lehet!

- Intel Pentium III vagy Celeron proc.
- 1.44MB floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 128bit 2D&3D SiS Engine VGA
- USB csatlakozó
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 315mm x 256mm x 39,5mm, 2.95kg

intel inside pentium III

intel inside celeron PROCESSOR

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1200MHz Tualatin / 256kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB SDRAM
- 30GB HDD

399.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium III 1000MHz / 256kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB SDRAM
- 15GB merevlemez

299.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1000MHz
- 8x DVD meghajtó
- 128MB SDRAM
- 6GB merevlemez

259.900 Ft

OVERDOSE-T

- 1.44MB floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 128bit 2D&3D SiS Engine VGA
- TV-OUT kimenet
- 3D Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA, 2x USB
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion akkumulátor
- Hordtáska
- 308x254x37mm, 2.7kg

Kimagasló teljesítményű "ALL-In-One" Notebook. A gépben minden megtalálható ami a legtöbb felhasználó számára szükséges lehet. Csatlakoztathatjuk digitális eszközeinket a szuper gyors FireWire használatával, egy hálózat részei lehetünk a 10/100Mbit-es hálózati csatlakozóval, küldhetünk és fogadhatunk faxokat vagy könnyedén bárhol felléphetünk az InterNetre. A gép DVD meghajtót és hordtáskát tartalmaz, így minden készen áll az azonnali munkára vagy szórakozásra. Lehetőség van Combo drive beépítésére, így egy meghajtóval írhatunk CD lemezeket, vagy olvashatunk DVD-ROM lemezeket. A GERICOM természetesen a legjobb áron kínálja mindezt az Ön részére!

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1200MHz Tualatin / 256kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez

279.900 Ft

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Design by Laza

(G)ERICOM CO. KFT — 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34. Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

(G)ARDEX — 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5. Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

(C)ÉDRUS COMPUTER KFT. — 1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b. Tel.:433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu

B & T Irodatechnika Kft. — 5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57. Tel.: 06-66/442-614, Fax:06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

ACOMP PEST — 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acomp.hu

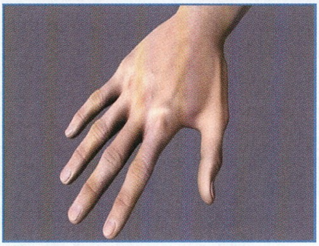
ACOMP PÓLUS CENTER — 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acomp.hu

www.comp.hu

Kéz. A legutóbbi néhány rovat elméleti témái után most ismét egy kis gyakorlat következik, ezúttal a kéz modellezése. Ez a cikk ugyan nem fog lépésről lépésre utasításokat adni a modell elkészítéséhez, de a munka fontosabb állomásait mindenki követheti a mellékelt ábrákon. Az eszköztár megint csak a Max4, Editable Poly és a Meshtools scriptek (www.s21net.com/meshtools).

A legutóbbi modellezés során említettem a referencia használatának fontosságát. Még viszonylag nagy tapasztalat és anatómiai ismeretek megléte mellett is könnyen előfordulhat, hogy valamit elnéz az ember, különösen ha csak egy 2D-s monitoron láthatja a munkáját. Ha azonban van mihez igazodni, akkor az ilyen hibák nagy részét elkerülhetjük még a modellezés során, nem lesz szükség utólagos javításokra. Az internet természetesen ebből a szempontból is szinte kimeríthetetlen információforrásnak számít, általános emberi anatómiához leginkább a Loomis projekt oldalát érdemes felkeresni.

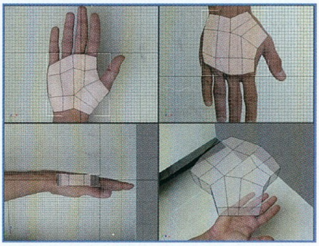
A másik lehetőség a saját referenciák készítése. A digitális fényképezőgépek ára ugyan még mindig meglehetősen magas az átlagemberek számára, de azért manapság már nem olyan nehéz legalább kölcsönbe szerezni egyet. Fontos, hogy az ortogonális nézetek párhuzamos vetítésűek, nincs perspektíva; ennek kompenzálásához a fényképezőgépet maximális zoomolásra kell állítani (és ennek megfelelően messzebbről fotózni).

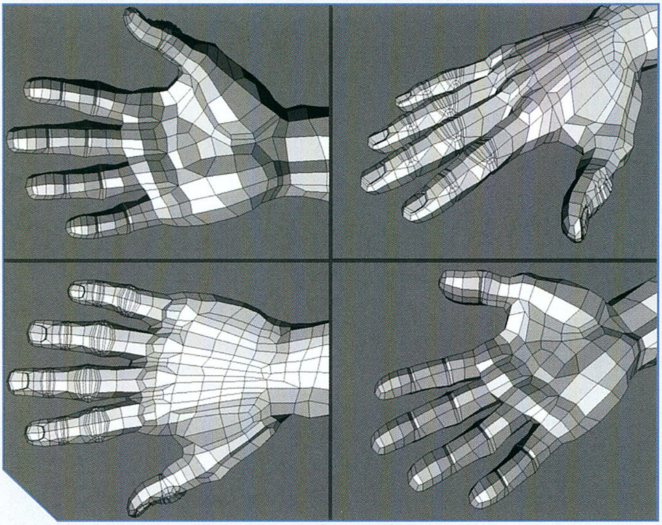


A mostani modellhez néhány saját képet készítettem, ezek közül főleg az alsó nézet volt a fontos. Egyébként az oldalsó nem is sikerült túl jól, ugyanis nem a kamerával jártuk körbe a kezet, hanem az alany forgatta el a karját - és így a harmadik kép már nem stimmelt.

A referenciaképeket textúraként fel lehet feszíteni sima poligonokra, ezeket aztán egymáshoz igazítva kell elrendezni; tehát ugyanolyan hosszú legyen a kézfej, ugyanott kezdődjenek az ujjak és így tovább. Erre egyébként jó módszer, ha Photoshopban készítjük elő, és méretezzük be a képeket; valamint érdemes a felbontásukat 512x512-re állítani, ugyanis a Max a nézetablakokban csak egyenlő oldalú textúrákat tud megjeleníteni, az ettől eltérők megjelenítése nem az igazi.

1. Kiindulásnak megint csak egy kockával érdemes kezdeni, ezt azután célszerű a hüvelykujj kéztőcsontjához igazítani. Ez lesz majd a tenyér alsó részén található párnás részhez a kiindulás; valamint ebből érdemes extrudálni a kézfej többi részét képező poligonokat. Az ábrán látható felépítéssel az is elkerülhető, hogy a csukló túl sok szegmensből álljon.

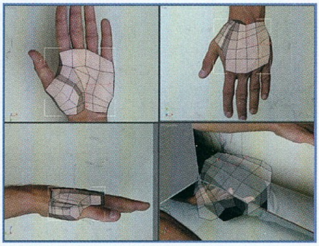




LOOMIS PROJEKT

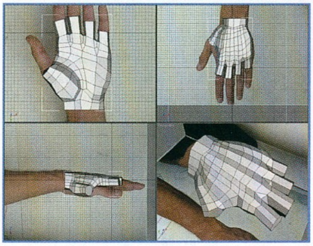
Andrew Loomis oktatókönyvének teljes anyaga megtalálható ezen a weboldalon. Noha elsősorban hagyományos eszközökkel dolgozó kézi grafikusoknak szánta, ennek ellenére számunkra is hasznos tanácsokat és rengeteg ábrát tartalmaz.
www.yoyodyne.net/loomis

2. Második lépésként a kisujj alatti párna, tehát a külső kézél részletezését érdemes elkezdeni, valamint a hüvelykujj felőli rész kidolgozását. A javasolt eszközök a Meshtools Divide edges és Connect (élre és vertexre is jó) funkciói, ezekkel igen gyorsan lehet dolgozni, továbbá a poly típusú objecteknél nem jelentenek gondot az Editable Mesh-re jellemző nem látható élek.



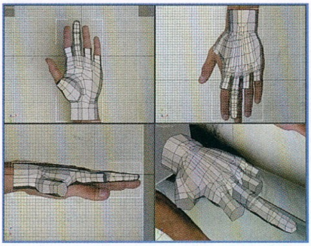
3. A külső és belső kézél kidolgozásának folytatásakor érdemes arra ügyelni, hogy az élek a felület ívelését kövessék, valamint a tárgy körvonalait. Ugyanez igaz a kézfej felső részére is: az egyes ujjakat mozgató inak vonalát érdemes kiemelni. Az ujjak tövénél a rombusz alakú poligonok beszúrásával lehet a részletességet úgy növelni, hogy a

meshsmooth utáni felület a lehető legsimább legyen; bár ahogy láthatjátok majd, később ezt a megoldást elvetettem.
Az ujjakat érdemes nyolcszögletű keresztmetszettel lemodellezni, ez talán a legoptimálisabb egyensúly a még precízen definiált forma és a lehető legalacsonyabb poligonszám között.

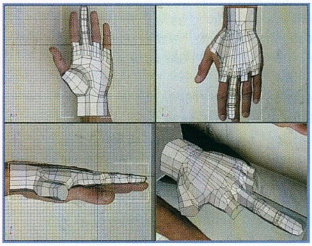


4. Itt már látható, hogy a modellt folyamatosan finomítva időnként érdemes teljesen átrendezni egyes részeket, jelen esetben az ujjak tövét. A kézfejnél pedig kialakítottam a bütyköket, és az inakat jelképező éleket chamfereztem; az így nyert több poligonnal finomabb átmenetet lehet létrehozni. A felesleges élek megfelelő elvezetésével itt még nem foglalkoztam (ezért a sok háromszög a csukló táján), viszont a hüvelyk- és mutatóujj közötti részen már igen.

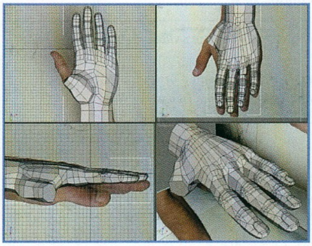
5. A következő lépésben a csuklónál lévő háromszögeket szüntettem meg. A bütyköknél lévő ötszögek viszont maradnak - itt a „négyszögesítéshez“ túlságosan sűrűre kellene venni a geometriát, és az ötoldalú poligonok valamivel előnyösebbek, mint a háromszögek.
Belekezdtem továbbá az egyik ujj modellezésébe is (kéretik nem kommentálni, hogy miért pont a középsőt - semmi hátsó szándék nem volt benne ;)), az ideális megközelítés ujjpercenként és ízületenként 2-2 szegmens, kivéve az utolsó ujjpercet, ahol a szép, lekerekített ujjbegyhez érdemes még egyet hozzácsapni.



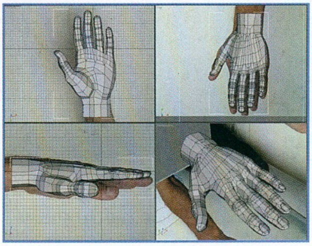
6. Az ízületeknél található ráncokat nem feltétlenül szükséges kimodellezni, de én viszonylag részletes kezet akartam csinálni. Ezeken a képeken láthattok erre megközelítést, ahol igyekeztem csak az ujjperc felső részéhez geometriát adni, és lehetőleg elkerülni a háromszögek használatát.



7. A köröm kialakításához a bevel funkciót érdemes használni; a határozott átmenetet bőr és köröm között dupla élekkel lehet a legjobban létrehozni. Miután kész az első ujj, a többi hármat ennek lemásolásával érdemes elkészíteni. Mivel csak a formájuk különbözik, de a felépítésük szinte ugyanaz, ezért a négyszeres munka megspórolható (bár persze azért a formára igazítás sem egy-két mozdulat).

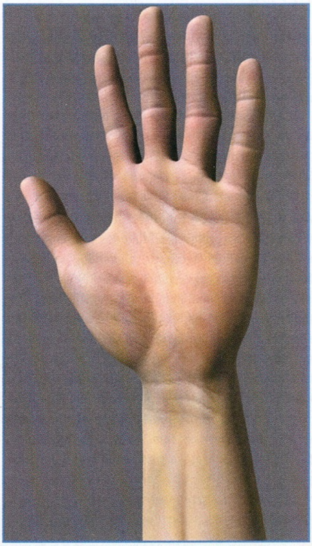


8. Végül a hüvelykujjat érdemes megint csak nulláról lemodellezni, a felépítése ugyanis valamelyest különbözik a többiétől (például eggyel kevesebb ujjpercből áll). A végső modellen végeztem még néhány változtatást, például a tenyérhez is adtam némi részletességet.



A kész modell feltextúrázásakor remekül fel lehet használni a lowpoly módszereket; azaz csináljunk egy másolatot, majd húzgáljuk át a vertexeket. A kézhez a legjobb módszer egy alsó/felső planar map, amely egyébként teljes karhoz is remekül beválik.
Nagyjából ennyi lenne a kezezés, ha kérdés van, akkor igyekszem majd válaszolni rá (megint csak sorry, ha valaki régóta nem kapott volna válaszmailt, próbálja újra elküldeni). Üdv mindenkinek.

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu



HARDVER FÓRUM

Sziasztok!

Ezt a cikket egy kis fizikázással, ezen belül pedig elektrotechnikával kezdjük. Nem, ne csapja össze senki az újságot, nem lesz se röpdoga, se zárthelyi, csak beszélgetünk egy kicsit. Mostanában mindenki lázasan számolgat: ha ezt-és-ezt a konfigurációt választom, esetleg ezt-vagy-ezt az új hardvert teszem a gépbe, vajon elég lesz-e a tápom teljesítménye? Nos, a dolog nem olyan egyszerű, amilyennek látszik. A tápegységek terhelhetőségét a gyártó cég a fémdoboz tetején-oldalán oldalán található címkén tünteti fel. A legáltalánosabban elterjedtek a 200, 230, 250, illetve 300 W-os tápok, valamint az ezekkel szerelt házak. Mit láthatunk, ha megnézünk mondjuk egy 300 W-os tápegységet? Szép címke díszeleg rajta, és virít a felirat: 300 W. Tisztázzuk előbb, melyik feszültség valójában hova is szükséges.

-5 V:	ISA busz
-12 V:	ISA busz, soros-párhuzamos-PS/2 port
+3,3 V:	alaplapi chipset, processzor, AGP-PCI busz
+5 V:	alaplapi chipset, winchester-CD-rom elektronika, PCI-busz, ISA-busz
+12 V:	winchester-CD-rom-ventilátor motorok, PCI-busz, ISA-busz

Bennünket mindenek előtt a +12 V, a +5 V, és a +3,3 V érdekel, mivel a +12 V elsősorban a forgó eszközök motorjainak ellátásához szükséges, a +5 V majdnem mindenhez, a +3,3 V pedig az alaplap, az AGP-busz, és a processzor tápfeszültségét szolgáltatja. A többi feszültség a mi szempontunkból majdnem elhanyagolható. Az egyes feszültségek terhelhetőségét, vagyis azt, hogy mennyi áramot képesek szolgáltatni, szintén a címkéről olvashatjuk le. A példában említett tápegység címkéje az alábbiakat írja:

+3,3 V 20 A
+5 V 30 A
+12 V 10 A

Miután tudjuk, hogy a villamos teljesítmény a feszültség, illetve a maximálisan kivehető áram szorzata, az egyes feszültségek maximális teljesítménye így alakul:

+3,3 V 20 A = 3,3 x 20 = 66 W
+5 V 30 A = 5 x 30 = 150 W
+12 V 10 A = 12 x 10 = 120 W

Ahogy említettem, a többi feszültség, a -5 V, a -12 V terhelése az üzemszerű működés szempontjából számunkra elhanyagolható, elegendő, ha csak a fenti teljesítményeket adjuk össze. Ennek eredménye 336W. Itt valami nem kerek. Vagy a tápegység több, mint 300 W-os, vagy pedig az egyes feszültségekhez rendelt áramerősség kevesebb. Legyünk egyelőre jóhiszeműek, tételezzük fel, hogy a gyártó a javunkra tévedett. Az igazság pillanata akkor következik be, mikor a gépet elindítjuk. A tápegységet a legnagyobb terhelés a gép elindulásakor éri. Nem véletlen az sem, hogy a tápegység-katasztrófák 99 százaléka a gép indításakor keletkezik. Tudnunk kell azt is, hogy a power-gomb megnyomásakor az összes feszültségnek szolgáltatnia kell a gépbe épített valamennyi hardver-eszköz által igényelt maximális áramot, hiszen az alaplapi biosz ilyenkor inicializálja a gépben található összes eszközt, a processzor feléled, felvillannak a cd-meghajtók világítódiódái, felpörögnek a winchesterek és a ventilátorok is. Ez a terhelés a boot későbbi részében valamelyest csökken ugyan, de munka, vagy játék során ismét megközelítheti a maximumot. Most pedig nézzük, melyik eszközünk mekkora teljesítményt igényel.

Processzorok:
PII 450 MHz /Slot1/28 W
PIII 600 MHz /Slot1/ 35 W
Celeron300A /Slot1/ 18 W
Celeron533 MHz /PPGA/ 28 W

Celeron 800 MHz /FCPGA/ 20 W
PIII 1 GHz /FCPGA/ 30 W
CeleronT 1,3 GHz /FCPGA2/ 28 W
Tualatin 1,4 GHz /FCPGA2/ 30 W

P4 1,8 GHz Willamette/Socket478/ 64 W
P4 1,8A GHz Northwood/Socket478/ 42 W

Thunderbird 1,2 70 W
XP 1600+ 65 W
Duron 1 GHz 50 W

Winchesterek:
IBM 75GXP 40 GB 20 W
Quantum Fireball Plus AS 40 GB 30 W
Maxtor 740DX 40 GB 25 W

CD-meghajtók, DVD-meghajtók 12 W
CD-írók: 20 W

Asus V7700 Geforce2 videovezérlő: 25 W

Asus TUSL2-C alaplap üresen: 7 W
Abit TH7-II alaplap üresen: 16 W

Ventilátorok átlagosan: 2,5 W

Ha a fentiek szerint gépünkbe tervezett hardvereszközök teljesítményigényét összeadjuk, akkor kiderül, hogy általában a **VALÓBAN** 300 W teljesítményű tápegység mindenre bőven elegendő, kivéve, ha magasabb órajelű AMD, vagy Willamette magos Pentium 4 processzort szeretnénk használni. Viszont van egy sarokpontja az egész számításnak. Éspedig az, hogy a tápegységnek **EGY** időben kell tudni szolgáltatnia az **ÖSSZES** kritikus teljesítmény maximumát. Nem mehet egyik a másik rovására. Értem ez alatt azt, hogy mondjuk a táp valóban tudja szolgáltatni a processzor számára a +3,3 V 66 ampert, de a +12 V-nak már csak 8 ampert tud adni az előírt helyett. Ilyenkor áll elő az a sokak által bizonyára átélt esemény, hogy a gép elindul ugyan, de a bootképernyőnél leáll. Ha viszont a winchesterekből, CD-meghajtókból kihúzzuk a tápcsatlakozót, akkor a gép rendesen elindul. A másik bizonytalansági tényező a feszültségek pontossága. Tudja-e a tápegység szolgáltatni az előírt feszültségeket? A szabvány ebben a tekintetben meglehetősen elnéző, megengedi a névleges feszültségtől történő 5-10 százalékos eltéréseket is. De ne essünk tévedésbe, ne keverjük össze a szolgáltatott feszültség nagyságát a stabilitással!! Az rendben van, ha teszem azt, a +5 V csak +4,85 V a valóságban. De ez nem ingadozhat a terhelés függvényében!! Hogyan ellenőrizhetjük a stabilitást? Elvben ott a biosz hardvermonitor, de ezzel sokra nem megyünk, mert mire belépünk a bioszba, addigra a gép már „él". Ehhez a vizsgálathoz nem kell más, mint egy digitális multiméter. A gép kikapcsolt állapotában a mérővezetéket csatlakoztatjuk az ellenőrizni kívánt feszültséghez, valamint a földhöz. A közismert winchester-tápcsatlakozón a sárga vezeték a +12 V, a piros a +5 V, a fekete pedig a föld. A +3,3 V az alaplapi ATX csatlakozón mérhető, a narancssárga kivezetéseken. Indítsuk el a gépet, jegyezzük meg, hogy az elindulástól számítva a bootig mennyit változnak az egyes feszültségek, amelyeket természetesen külön-külön kell megmérnünk. Vegyünk ismét egy példát: a névleges +12 V induláskor +11,65 V, és a bootolás során ez az érték változik +11,55 - +11,65 V között. Ez teljesen normális. De ha a feszültség leesik mondjuk +10 V-ra, az már hiba, ez a tápegység nem eléggé stabil. A +12 V, a +5 V, és a +3,3 V nem ingadozhat többet 2-3 %-nál. Még egyszer felhívom a figyelmet: **NEM** hiba, ha a **+5 V** csak **+4,85 V**, de ez **NEM** ingadozhat többet **0,1-0,15 V**-nál!! Ugyancsak érdekes dolgokat lehet méregetni az alaplapi feszültségstabilizátorokon is. Ezek a elektronikák állítják elő példának okáért a +3,3 V-ból a processzor core-feszültségét. Hiába találjuk stabilnak a tápegység által szolgáltatott feszültséget, ha az alaplapi alkatrészek silány minősége, vagy a hibás tervezés miatt a processzor core-feszültsége ingadozhat. De ez a gondolatmenet már messze vezet, mindenesetre nagyon ravasz, rejtélyes hibák oka lehet egy bizonytalanul működő alaplapi stabilizá-

tor. Mérni ezúttal is lehet, de ezt a módszert csak a gyakorlottabbak alkalmazzák, mert a működő gépben méregetni életveszélyes. Nem a magas feszültségek miatt, hanem az esetleg megcsúszó mérőcsúcs miatt... A jó minőségű, márkás alaplapok megfelelően méretezett tápstabilizátorai a terhelés hatására sem vesztenek stabilitásukból, amelyik gyár pedig ezen takarékoskodik, az jól megszívatja a felhasználót. Mértem én már a terhelés hatására 1,5-1,75 V között libikókázó core-feszültséget is a bejövő, teljesen stabil 3,3 V mellett: a szerencsétlen proci azt sem tudta, fiú-e, vagy lány. Még alapon is instabil volt, tuningról szó sem lehetett. Hol érdemes méregetni? Ha valaki elszánja magát, akkor a processzorfoglalat környékén elhelyezkedő teljesítménytranzisztorok lábain lehet vizsgálódni.

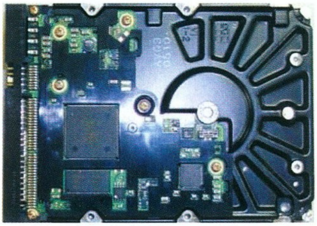
Rengeteg ház és táp van forgalomban, valamennyit letesztelni lehetetlenség. Van ugyan egy módszer, amellyel könnyen meg lehetne állapítani, hogy a kiszemelt táp valóban tudja-e azt, ami rá van írva. Ez a megoldás a táp kézbevétele lenne. Akik valamennyire jártasak ebben a műfajban, azok tudják, hogy a 300-350-400 wattos tápok súlya nagyobb, mint szerényebb teljesítményű társaiké. A jóval nagyobb méretű hűtőbordák miatt a valóban nagyobb teljesítményű tápok tömege is nagyobb, ez "érzéssel" megállapítható. De nem hiszem, hogy házvásárláskor a kereskedő jajongana a boldogságtól, ha valaki kibontatná vele a papírdobozt, kiszedetné a házat, abból meg a tápot. Mi a megoldás? Miután a valóban márkás tápokat tartalmazó márkás házak – DTK, Enermax, Chieftech – eléggé drágák, kell venni egy olyan házat, amelyikben a táp szerényebb teljesítményű. És bizony külön meg kell venni egy jó minőségű tápot. Ez összesen nem kerül annyiba, mint egy márkás ház-táp kombináció, és ha hozzávesszük még azt is, hogy a szerényebb teljesítményű táp egy kisebb teljesítményű géphez eladható, akkor tényleg ez a legjobb megoldás.

Enermax tápegység, kézzel szabályozható ventilátor-fordulatszámmal

Nem tudom, ismeritek-e a számítástechnika egyik legfontosabb alaptörvényét? Ha nem, akkor megosztom veletek: előbb-utóbb a legnagyobb winchester is megtelik... Régen nem volt szó winchesterekről, azt hiszem, azóta, hogy a boldog emlékű IBM 75GXP sorozat a piacra került. Nos, az IBM most piacra dobta a régen várt utódot, a 120GXP sorozatot. Az első vásárlók megdöbbenve tapasztalták, hogy a winchesterhez mellékelt leírásban a következő, apró betűs szöveg található: nem javasoljuk a winchester napi 11 órát meghaladó folyamatos üzemeltetését. Megáll az eszem. És ha én egy szerverben akarom üzemeltetni, napi 24 órán át? Vagy ha Setit akarok folyamatosan futtatni? Ki is alakult egy kellemes vita a felhasználók, és az IBM között, amelynek az lett a vége, hogy az IBM kijelentette: pusztán óvatosságból került a leírásba az apró betűs szöveg, törölni fogják, tessék a dolgot elfelejteni. Én erre azt mondom: nem zörög a haraszt... Akkor milyen winchestert érdemes venni? Javaslom a Maxtor D740X család bármelyik tagját. Mint tudjuk, a Maxtor a közelmúltban felvásárolta a Quantumot, ez a winchester lett volna a Quantum következő nagy dobása, és változtatás nélkül került át a Maxtor termékpalettájára. Főbb jellemzői:

	Maxtor - D740X
Performance	
Read Seek Time (avg)	8.5ms
Track-To-Track Seek Time (avg)	0.8ms
Full Stroke Seek (avg)	17.8ms
Average Latency	4.2ms
Buffer Size	2MB
Drive Configuration	
Capacity	40GB
Heads (Physical)	2
Platters	1
Power Requirements (W)	
Spin-up (peak)	24.0
Seek	12.5
Read/Write	8.0
Idle	7.4
Standby	0.8
Acoustics (dBA average)	FDB/BB
Idle mode	27/30
Normal seek mode	32/35

Maxtor D740X felülről



Maxtor D740X alulról

Típusok:

Maxtor D740X 6L020J1, 6L040J2, 6L060J3, 6L080J4 rendre 20, 40, 60, illetve 80Gb kapacitás, ATA 133 felület, 7200-as fordulatszám, 2 MB SDRAM cache memória, 8.5 ms átlagos elérési idő, 40Gb/lemez adatsűrűség. Saját tapasztalataim szerint - miután jó három hónapja használom - rendkívül gyors, és nagyon halk! A gyorsaság elsősorban a nagy adatsűrűségnek köszönhető, hiszen beláthatjuk, hogy egy 40GB-os lemezen két fejjel lényegesen gyorsabban lehet adatokat írni, és olvasni, mint 2 db 20 GB-os lemezen 4 db fejjel. Az ATA-133-as felületnek sok haszna nincs, a winchester még külön ATA-133-as vezérlőkártyával se sokkal gyorsabb, mint az alaplapi, 100-as vezérlővel.

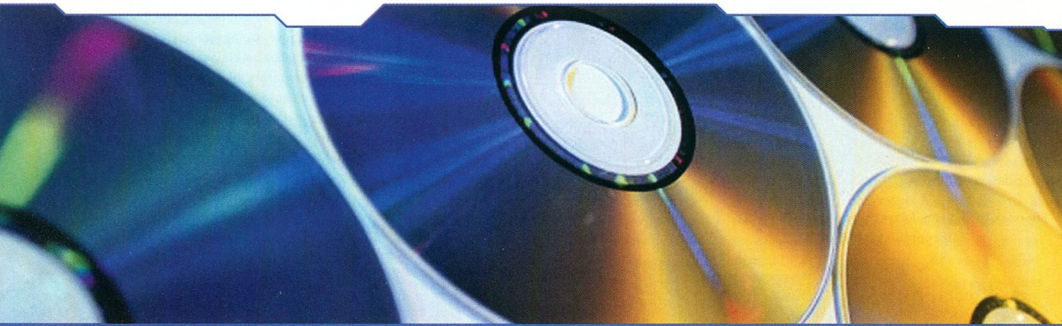
A **www.maxtor.com**-ról letölthető 2 db segédprogramocska, az Amset, és a Wvset. Az Amset segítségével beállíthatjuk a winchester akusztikus jellemzőit: legyen csendesebb, és picit lassabb, vagy picit hangosabb, de gyorsabb. A csendes állásban is nagyon gyors, és a hangosabb állásban se hangos. A Wvset segítségével pedig beállítható, hogy a winchester végezzen-e írásellenőrzést, vagy ne. Ez a Dos-ból közismert verify opció hardveres változata, jelentősége akkor van, ha különösen kényes, fontos adatokkal dolgozunk. Nagy adatbiztonságot eredményez, de a winchester működését valamelyest lassítja. A Maxtor D740X sorozatnak létezik egy másik változata is, aminek a típusszáma 6L020L1, 6L040L2, 6L060L3, 6L080L4. Ha a számokat összehasonlítjuk a fentebb leírtakkal, akkor kiderül, hogy eltérés az utolsó szám előtti betűnél van. Ez az eltérés azt jelenti, hogy a winchester folyadékcsapággyal lett szerelve, ami még kisebb üzemelési zajt jelent. Ember még ilyen winchestert nem látott, hacsak nem alapozunk a közismert, "a sógorom unokahúga együtt dolgozik valakivel, akinek az öccse már látott ilyet" legendákkal. Ettől függetlenül a Maxtor D740X család bármelyik tagját nyugodt szívvel ajánlom mindenkinek.

Old Man
oldman@axelero.hu

GRAB

Üdv mindenkinek!
E havi számunkban – legalábbis a hardver szekcióban – szinte minden a CeBIT körül forog. Nem lesz ez másként itt a Grab rovatban sem, hiszen a kiállításról szóló beszámoló a terjedelmi korlátok miatt a legnagyobb igyekezetünk ellenére sem lehet teljes. A jobb helykihasználás érdekében tehát most feláldoznék pár sort itt is, hogy a kiállításon látottakról meséljek Nektek.

Sky Media. Svájcról leginkább a híresen pontos órák, a sokoldalú bicskák, vagy a csokoládé juthat eszünkbe, és nem éppen az írható CD. A svájci precizitás, gondosság úgyszintén közismert fogalmak, és úgy egyáltalán, egy svájci termékben valahogy illik megbízni. Mostantól kezdve az írható CD-k világában is lesz egy olyan márkanév, amely mellé a minőség zálogaként is ismert, piros alapon fehér keresztes zászló társul. Valamint egy felirat: Made In Switzerland. A márkanév „Sky Media", a cég pedig a svájci illetőségű Sky Media Manufacturing. Ezt a nevet még sokszor fogjuk látni, amikor elindulunk napi betevő CD-szükségletünk kielégítésére. A vállalat ugyanis nem szándékozik elaprózni tevékenységét: évente mintegy 300 millió lemezt szeretnének legyártani. Svájci gyáruk már tesztelés alatt áll, de további gyárakat szeretnének nyitni Németország és Oroszország területén is. A CeBIT-en végre elcsíphettem egyik munkatársukat, így feltehettem pár kérdést a közeljövőben Európa-szerte teríteni kívánt termékkel kapcsolatban. Megtudtam, hogy a Sky Media márkanév alatt piacra kerülő lemez minden ízében eredeti, valódi svájci termék, hiszen a gyártásához szükséges összes alapanyagot belföldről, azaz Svájcból szerzik be. A lemez alapjául szolgáló műanyag, a hordozóréteg, az ezüsttartalmú tükröző felület mind-mind svájci alapanyagokból készülnek. Ez persze rögtön felveti az ár kérdését is, hiszen a munkaerő arrafelé nem olcsó, és bizony az alapanyagok beszerzése, gyártatása is minden bizonnyal sokszorta drágább lehet, mint a távol-keleti CD-R üzemek esetében. Ennek ellenére azt ígérik, hogy a lemez nem lesz túl drága, de nem is fognak belemenni az árak leverésébe sem. Véleményük szerint a minőségi lemezt meg kell fizetni. Itt most elfilozofálgatok egy kicsit. Egy új termékkel, új márkanévvel megjelenni nem könnyű feladat (főleg ha átütő piaci sikert szeretnénk elérni, hehe). Ilyenkor vagy sokkal jobbnak kell lenni a konkurenciánál, vagy sokkal olcsóbbnak. De amíg a termék nem olcsó, addig az újdonságoktól való tartózkodás miatt nem bizonyosodhat be az sem, hogy mennyire jó, hiszen nem meri senki megvenni az ismeretlen, ráadásul drága portékát. Ha pedig bevezető – veszteséges áron – kerül forgalomba kezdetben, akkor a későbbi – elkerülhetetlen – áremelés fogja elriasztani a vevőket. Bár ha a termék valóban olyan jó, akkor később hajlandóak érte a vevők többet is fizetni. De ehhez valóban annyira jónak kell lennie egy terméknek, ahogy azt a Sky Media technikusai ígérik. Önbizalomban nincs hiány a svájci cég munkatársai esetében, a standjukon töltött többórás látogatás során megtapasztalhattam a közösségi harci szellem erejét. Egy biztos, a Svájcban felépült üzem már csak a nyers gyártókapacitás következtében is piacformáló hatással bír majd az európai CD-R kereskedelemben.
Kiderült, hogy 74 perces lemezt nem is gyártanak, csak 80 perces korongokkal foglalkoznak majd, illetve igény szerint készítenek szabványon túli (90 perces) lemezeket is. Lesz külön Audio korong a termékpalettán, de a gyár indulásakor egyelőre csak a 80 perces, 40x-esen írható Sky Media lemezt gyártják majd. A kapott tesztlemezek minőségét látva nagyon meglepődtem. Csak annyit tudok mondani, hogy mindenkinek fel kell kötni a gatyát, ha ezzel a színvonallal meg szeretnének birkózni. Őszintén remélem, hogy nem csupán a tesztlemezeket gyártották le a sajtó megnyerése érdekében ilyen fantasztikus minő-



ségben, mert – még ha kicsi drága is – szükség van kiemelkedő színvonalú, európai CD-R korongokra.

www.skymediamanufacturing.com

CDRWIN 5 – vagy mégsem? A CeBIT-en szép színes dobozokban kínálták a CDRWIN program 5-ös változatát. Némileg meghökkentem, hiszen a Goldenhawk programja (a kiadó hivatalos honlapja szerint) még a 4.x-es béta sorozat elején jár. Gyorsan oda is furakodtam a S.A.D. cég standjához kideríteni, hogy csak a név azonos, vagy valóban ilyen nagy ugrás történt a program fejlesztésében. A németországi székhelyű cég emberei felvilágosítottak, hogy az amerikai Goldenhawk cég alapítója, Jeff Arnold, aki a CDRWIN alkotója is egyben, megunta a program fejlesztését, és eladta nekik a márkanevet a további kereskedelmi jogokkal együttesen. Majdnem leesett az állam, hiszen ilyesmiről szó sincs a Goldenhawk honlapján, és némileg megbántva éreztem magam, mert a CDRWIN szerzője sehol nem utalt rá, hogy be szeretné fejezni a programja további fejlesztését. Amúgy a CDRWIN 5 távolról sem hasonlít az eredeti CDRWIN programra, ez már eleve gyanús volt nekem. Valami olyasmi kinézete van, mintha az Easy CD Creatort, a WinOnCD-t és a Padus DiscJugglert – külsőleg – egybegyúrták volna valami zűrzavaros egyvelegbe, és mindezt megtámogatták volna a CloneCD stílusával. Persze funkcionalitásában messze nem ér fel a felsorolt programok egyikével sem (még a Creatorral sem, és ha én ezt mondom, akkor ott nagy gond lehet, mivel ezt a programot sem szeretem túlzottan), sőt, tele van hibákkal és bosszantó hiányosságokkal, nem működő alkotóelemekkel. A cég munkatársai egyébként nagyon meggyőzően beszéltek, kaptam névjegykártyát is, sőt még az aznap megjelent demóváltozat letöltésére is felhívták a szíves figyelmem. Látszólag minden rendben is volt, de a kiállításról visszatérve valahogy már nem bírtam magammal, és nagy nehezen megtudakoltam a Goldenhawk-tól, mi az igazság az ügyben. Jött az újabb meglepetés. A Goldenhawk ügyfélszolgálata szerint a CDRWIN utolsó hivatalos, érvényes változata az aktuális 4-es béta, és eszük ágában sincs befejezni a szoftver fejlesztését. Nem tudnak arról sem, hogy eladták volna a CDRWIN nevet és a kereskedelmi jogokat bármilyen cégnek, tehát a Németországban látott 5-ös CDRWIN semmi esetre sem tekinthető a 4x-es változat továbbfejlesztett verziójának és egyáltalán nem tekinthető legális CDRWIN programnak. Szép baleset. Mindenesetre addig is mindenkit lebeszélnék az 5-ös CDRWIN használatáról, amíg ki nem derül, hogy ki és milyen alapon adta ki ezt a meglehetősen tákolmány jellegű szoftvert. Már csak azért is, mert a hozzám érkező levelek szerint szép számmal akadtak olyanok, akiknek a jól működő rendszerüket egyetlen mozdulattal szétrúgta a CDRWIN 5 telepítője, eltüntette a CD-egységeket, illetve használhatatlanná tette a többi telepítette CD-író alkalmazást.

www.goldenhawk.com

www.disc4you.de

A Microsoft a DVD+RW mellé állt. Az első generációs DVD+RW meghajtók némileg csalódást okoztak, hiszen a hónapokkal ezelőtt megjelent meghajtók – mint a CeBIT-en kiderült – az előzetes állítással ellentétben nem lesznek képesek (BIOS frissítéssel sem) a mostanában megjelenő, egyszer írható DVD+R lemezek írására. Ennek ellenére a DVD+RW formátum mögött álló DVD+RW Alliance (Szövetség) nagyon bizakodó az új formátum jövőjével kapcsolatban. Aki nem tudná, a Pioneer által favorizált DVD-R és DVD-RW formátum nem az egyetlen írható DVD szabvány a piacon. A Philips köré tömörült DVD+RW Alliance a DVD-ROM olvasókkal és DVD-video lejátszókkal megvalósítandó jobb kompatibilitás érdekében megalkotta a DVD+RW szabványt és formátumot (hogy ebből mi valósult meg, az majd a tesztekben kiderül). A DVD+RW nem csupán egy írható média, a specifikáció egy könnyen (packet módban) szerkeszthető DVD-Video rendszert is magában foglal, amelyet a DVD+RW lemezre épülő asztali DVD-felvevők is használnak majd (a Philips asztali DVD+RW felvevője már be is mutatkozott a CeBIT-en). A DVD+RW érdekes módon előbb tudott újraírható, mint egyszer írható médiát felmutatni – általában ez fordítva szokott megtörténni.

A DVD+RW újraírható lemeze azonban már majdnem egy éve hozzáférhető, kompatibilitása kellemes. Ára annál kevésbé. Mind az első generációs DVD+RW írók, mint az újraírható lemezek meglehetősen drágának mondhatók. Az egyszer írható DVD+R lemezek (amelyek még jobb kompatibilitást ígérnek) pedig hosszas huzavona után csak most jelentek meg, és mint fentebb írtam, nagy botrány kíséretében kiderült, hogy az előzetes szándékkal ellentétben az eddig piacra dobott DVD+RW meghajtók nem képesek ezek megírására. A HP és a Ricoh már hivatalosan is elismerték, hogy az első körben megjelent Ricoh MP5120A és HPDVD100i meghajtók semmilyen módosítással nem fogják tudni megírni az új DVD+R információm, de gyanítható, hogy ugyanez a helyzet azzal is. Szomorú. Természetesen mindhárom cég bejelentette a második sorozatot a DVD+RW meghajtóikból, amelyek már tökéletesen kezelik a DVD+R lemezeket is. Kérdés, hogy ha valaki egyszer már pórul járt, akkor lesz-e mersze újra bizalmat szavazni a formátumnak.

Nyilván sokat számít majd az ár is – ha a DVD+R lemezek versenyképes áron kerülnek majd forgalomba a DVD-R lemezekhez képest, akkor nagy lendületet kaphat a DVD+RW elterjedése. Sokat számíthat majd, ha az asztali DVD-felvevők is a DVD+RW formátumot támogatják. A DVD+R lemezeket még senki nem tesztelte – legalábbis nyilvánosan –, tehát nem lehet tudni, milyen lesz a kompatibilitásuk. Sajna attól félek, hogy az áruk nem lesz túl nyerő. Nem végleges információk szerint a DVD+R média csak 30%-kal lesz olcsóbb, mint a DVD+RW, ami azt jelenti, hogy a DVD-R-nél majdnem 60%-kal drágább lesz!!! Ez pedig – az elég kínos első generációs DVD+RW írók fiaskójával együtt – nagyon nehéz startot ad a DVD+R(W) standardnak.

A fentieket olvasván talán meglepő a friss sajtóbejelentés, miszerint a Microsoft a DVD+RW szabványt választotta, mint a Windows operációs rendszerekbe alapból bekerülendő DVD-író platformot. A Microsoft tehát úgy látta, hogy a DVD+RW életképesebb – legalábbis szerintük. Ez a döntés önmagában is óriási előny a DVD+RW részére (valljuk be, igen nagy jelentősége van, ha valaminek a támogatása csípőből bekerül a MS oprendszerek alá), tehát a DVD+RW Alliance tagjai örülhetnek – a nehézkes indulás ellenére, talán révbe érnek.

www.dvdplusrw.org

www.dvdrw.com

PPéter

ppeter@cdgrab.hu

Jelen számunk hirdetői

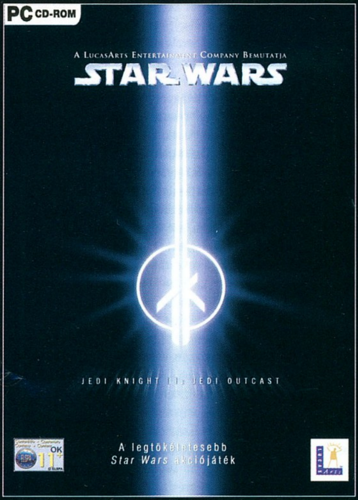
Acomp 111
Automex .... BIII
Balati Computers 101
CD Galaxis 21
Ecobit 3
Hardverem'97 107
Herta .... BII
mycom 101, 107
Napfény Kft 103
Querty 107
Samsung .... BIV
Virusbuster 101
VTCD 118

minőség, tapasztalat, megbízhatóság
CD, MC, DVD GYÁRTÁS
biztos alapokon
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: info@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu

STAR WARS

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

AZ UNIVERZUM KAPUI KITÁRULTAK...



„A Jedi Knight II az év egyik legjobb,
ha nem a legjobb FPS-e..."
***PC GURU*, 96%**

Azok között, akik májusban előfizetnek a *PC GURU*-ra, vagy az élő előfizetésüket meghosszabbítják egy évvel, az alábbi nyereményeket (PC CD-Rom) sorsoljuk ki.

10 db **Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast**
10 db **Star Wars Episode I The Phantom Menace**
10 db **Star Wars Episode I Racer**

Az akcióban résztvevők Jedi Outcast posztert kapnak ajándékba!

BEFIZETÉSI HATÁRIDŐ: 2002. MÁJUS 31.

Előfizetési csekk igényelhető a **06-1/349-47-68**-as telefonszámon, e-mailben a **terjesztes@vogel.hu** címen, vagy faxon a **06-1/350-87-31**-es számon. A sorsoláson csak a már befizetett csekkek vesznek részt. A nyerteseket postán értesítjük!

ACTIVISION
Modern Media
PC CD ROM

Star Wars: Episode 1: Racer, Star Wars: Episode 1: The PhantomMenace, StarWars Jedi Knight II: Jedi Outcast 1999, 2002 LucasArtsEntertainment CompanyLLC. (C) 2002 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used underauthorization.

Tavaszi virágmintás csóközön mindenkinek. A múltkor úgy fejeztem be a levrovot, hogy vége volt, most úgy kezdem el, hogy eleje van, ez így tökéletes, megmarad a világ egyensúlya, nem borul fel az élet nagy körforgása, ésatöbbi, ésatöbbi. Szóval hakuna matata, egyéb mondanivaló híján viszont levelek bőségében rá is térnék a lényegre, kezdődjön az e havi színvonalcsökkentés. Tádááám, levrovtime.

PGO-val kezdjük, mert az most új. Sziasztok! Nagyon tetszik a weblapotok! 1kérés: Nem tudnátok valami linket kitenni a lapotokra, ami hozzám vezet. Tudnátok segíteni terjeszkedni. Ha igen, nagyon megköszönöm. (...)

Wow, király. Érkeznek az együttműködési ajánlatok ezerrel, minden e-mail címünkre néhány esetben kétszer-háromszor, amit forwardolunk egymásnak mindenkinek, hátha valaki nem kapja meg, blablabla. Viszont ha a lap tuti, kapcsolódik a játékok világához, online játék van rajta, vagy fansite, vagy mittomén mi, még csak hagyján, akkor nincs is baj. Na de a „Gyurika vagyok, 5 éves és ez a weblapom, az összes látogató száma 3, és még arról is akarok itt írni, hogy kedvenc játékom a k*" stílusú magán szupermegatuti linkek megjelentetésétől és ajánlásától tartózkodni fogunk. Át is adom a szót a PC Guru Online főnökasszonyának, mondja csak el itten jól, hogy ő mit vár (*Én a jó időt, már két napja esik. – a korr.*)** *(Jééé a Korr. Nő? És ráadásul asszony is? – a törd.)*, **meg mit lehet, végül is mégis csak ő akart erre a levélre válaszolni, és én mondtam, hogy persze, én hozzá sem szólok, szabad a pálya mucus. :)**

···›Tudod ki neked a mucus! Ejj te! Szóval valóban én kértem ezt a levelet ide behelyezni, mert pl. konkrétan ez a mail nekem megjött 8x, mert mindenki továbbította, és persze én is megkaptam 3x. A PGO szívesen ajánl linkeket olvasóinak, olyanokat, amelyeket lehetőleg egy-egy játéknak szenteltek, méghozzá magyarul (esetleg profi idegen nyelvű oldalakat hasonló célzattal). De semmiképpen nem magánemberek honlapjait főként magukról, még akkor sem, ha ők egyébként kedves olvasóink. Lily‹···

PGO másodszor is, mert az most új. Szevasz Braz, éppen ülök itt a gép ellőtt, és nincsen semmi dolgom, és felmegyek a pgo-ra... megdöbbenés, mi van itt? Aztán valami derengeni kezd (te nem így mondtad), meg fogtok lepődni a neten a pgo-n. Ha ez pl. egy fél évvel ezelőtt van, azt mondom szar:). DE MOST KIRÁLYUL ILLIK AZ ÚJSÁGHOZ! És még valami: talán a februári számban mondtad, hogy hosszabb lesz az újság??????

gurufan

Örülök, hogy teccik az új onlány, kicsit még kialakulóban van, használjátok egészséggel. Nem bánom, ide is írhatsz valamit Lily, legyen jó napod. :) ···›Csendben, összevont szemöldökkel néz, és fejbevágást fontolgat. - Lily‹··· Nem emlékszem, hogy mondtam ilyesmit, szerintem eléggé kizárt, hogy az újság hosszán változtassunk, szerintem a jelenlegi méret teljesen megfelelő, még egy-két centis hossznövelésre sincs szüksége a lapnak. Akinek és aminek hossznövelésre lenne szüksége, az kérem, ne itt jelentkezzen, ez egy teljesen más beállítottságú magazin... :)

PGO még egyszer, mert az most új. Hi Braz. Láttam az új honlapot, nem rossz... Ekkora fejlődés egyszerre kicsit megterhelő:) Na, szóva' azt akarom mondani, hogy már éppen ideje volt.:) Mindenkinek jó billentyűpüfölést:

Sanyi Golem

Ha eddig valaki még nem kapcsolt volna, akkor most az indirekt reklám mellett direktben is mondom: megújult a PC Guru Online, menjetek, és nézzétek, használjátok, örüljetek, ilyesmi. www.pcguru.hu. Most már mindent tudtok. ···›Kölcsön kenyér visszajár... szóval indult ott a fórumban levrov online topic is... :P Lily‹···

Mocsymegsörhaha. Hi Öccse! Na figyelj, tudom én, hogy ez az egész sör dolog csak hülyeség. Egyáltalán megengedném neked a Mocsyék, hogy tök részegre idd magad, miközben csinálod a levrovot? ***(Tekintettel arra, hogy ott sincsenek, amikor írja, az teljesen mellékes, hogy megengedik-e, vagy sem :) – a korr.)*** Az is elképzelhető, hogy pont Mocsy és a többiek szoktattak rá. Így már érthető, hogy miért Te csinálod ezt a rovatot. Azért ne vedd olyan komolyan ezt az e-mail-t. Csak vicc volt!

Juti

A gondolatmenetedet kétségtelenül egészen biztosan nem értem, de mindegy, nem látom az összefüggést a rászoktatás meg a levrovcsinálás között, de sebaj, mert lehet ugyan, hogy van, de én, mint fokozottan hátrányos helyzetű értelmi fogyatékos, nem érthetek mindent. De nem is ez a lényeg, hanem a Mocsy meg a sör egy lapon említése a megmosolyogtató. Ő egy józan életű ember, sosem iszik, kivéve amikor igen, de szerencsére akkor is számíthat rám, én olyamkor vigyázok rá, segítek neki óriáskígyót fogni és hasonlók. :) Na, de mit is akartam írni... Ja, semmit, csak ezen mosolyogtam kicsit magamban, miközben be sem akartam rakni ezt ide, de ha már itt van, hát itt van. És én sem szoktam tök részegre inni magam, nahát, már a gondolat is felháborító. Törd kussol, mert orrba vágom. *(– a törd.)*

Köszönetnyilvánítás meg mindenféle. Tisztelt PC Guru szerkesztőség! Először is meg szeretném köszönni azt, hogy hónapról-hónapra megvehetem a PC Gurut. **(Nincs mit, szívesen. Máskor is. Braz)** Igaz, előfizető sohasem voltam, de a harmadik számtól kezdve megvettem az összes kiadott újságotokat (na persze, példányonként „csak" egyet). Ebből is látszik, hogy már közel a nyugdíj. **(Nana, lassítsunk csak. Szóval csak egyet? Ezt nem tudom elfogadni. Ülj le, egyes. Braz)** Volt, amikor kevésbé, de olyan is volt (ez fordult elő többször), amikor nagyon is tetszett az újság. Úgy kívülről, mint belülről. Az aktuális felhozatal ugye meg nem rajtatok múlik, mint tudjuk. Idáig sem írtam kritikát, most sem fogok. **(Jó. Legyen egyes alá. Braz)** Legyen elég annyi, hogy nagyon tetszik a lap, ezért is köszöntem meg a munkátokat. Szerintem az olyan olvasókkal nem igen lehet mit kezdeni, aki csak fogást akar keresni a lapon, hogy beleköthessen. Azt nézi némelyik, hogy mennyi karakterhiba csúszott be má' megint. Kérdem én, és akkor mi a nátha van? Nyilván véletlenül maradt ott.

Ez így ebben a formában nem pontos. Olyan, hogy „véletlen" az itt nincs. Olyan van, hogy a Korr., akit nagyon szeretünk, elnéz valamit, mert már kifolyik a szeme a javítástól, vagy nem tud valamit, és éppen nem tud engem megkérdezni róla, vagy már józanodik, és ezért nem tiszták a gondolatai, vagy ilyesmik. Szóval véletlen nincs, egészen biztosak lehettek benne, hogy bármilyen elírás, helyesírási hiba a Korr. hibája. Abban az esetben, ha nem az ő hibája, akkor is az ő hibája. Ilyen egyszerű ez. No véletlen, no kifogáskeresés. Punktum. Szigorú vagyok, de igazságtalan. *(Ezen nincs mit vitatkozni, tényleg az én hibám. Kivéve, ha nem az általam javított cucc kerül be az újságba valamilyen megmagyarázhatatlan véletlen folytán – a korr.)* *(Hmm, csak nem rám célzol? Szerintem minden a cikkírók+RW hibája. Ha nem írnának cikkeket, nem lenne bennük hiba. – a törd.)*

Meg, hogy „nem tetszik az újság"! Vazze, akkor mondják meg, mit kéne javítani rajta! Ja, hogy azt az egyszeri kritikusok már nem tudják. Ha nem tudnak segíteni, akkor k***oljanak bőszen! Mint tudjuk, kritizálni mindig könynyebb, mint alkotni valamit. Jönnek azzal is, hogy „milyen lapos és humortalan a levrov". Tudok erre egy jó megoldást nekik! Vagy írjanak olyan frappáns dolgot, ami esetleg helyet követelhet magának a levrovban, vagy nézzenek jó erősen bele a tükörbe, és akkor sz***ják le a bokájukat a nevetéstől. Na, erről ennyit!

Szeretném újólag megemlíteni, hogy soha egy fél szóval sem mondtam olyat, de még rajtam kívül más se, hogy ez az izé itt azért készül, hogy kijöjjön a röhögéstől az aranyeretek. Ez itt azért van, mert ilyennek is kell lenni, meg néha vannak olyan értelmes levelek, amelyeket érdemes veletek megosztani, de a fő cél mégiscsak az újság színvonalának visszafogása, k*a nem szerencsés mindig azt visszahallani mindenhonnan, hogy itt minden a legjobb és minden tökéletes.**

Közben meg el is felejtettem, hogy miért is kezdtem bele ebbe a levélbe. Úgy látszik, kezdek már kissé szenilissé válni. Szóval, csak arra lettem volna kíváncsi, hogy mi a helyzet az ajándékokkal? Nagy lelkesen összegyűjtöttem, kivágtam, felragasztottam, és elküldtem portósan nektek a táska reményében. :-)) Persze, ha benne lesz a táskában a Play2-es, és azért késik, akkor mindjárt más megvilágításba kerülnek a dolgok. Vagy esetleg lekéstem volna valamiről, csak nem tudok róla? Ezért egy rövidke választ szívesen vennék tőletek, csak hogy ne kelljen ebben a bizonytalanságban vergődnöm. Nagyon rossz érzés éjjel verítékben úszva arra kelni, hogy ismét kifolyt a nyálam a kispárnámra, és még egy nyamvadt Gurus táskám sincs. :-)

Nem hinném, hogy bármiről lekéstél volna, talán még nem kerültél sorra. Az ajándékok postázása folyamatban van, már nagyon sokan megkapták, és már nagyon sokan vissza is anyázták, hogy nem tetszik a táska/egérpad/pofám stb. Szóval még kis türelem (ezt kérném mindenki mástól is, aki még nem kapta meg a bigyót), és te is írhatod, hogy nem ezt vártad, miért ezt kaptad, és egyébként is jobb lenne, ha a bögre aranyból lenne, a táska krokodilbőrből és a szomszédban az anyának sokkal jobbak a lábai, mint a Törd.-nek. Habár a Törd.-nek igen jó lábai vannak, biológiai szemléltető eszköznek igen alkalmasak. *(Nos igen, ez így van! – a Törd.)*

Még egyszer sok sikert nektek, jómagamnak meg sok jó Gurut kívánok, olvasás gyanánt. A Lilynek meg azt üzenem, ha egyszer úgy gondolja, hogy lapátra teszi a Brazil bátyót, akkor szorítok neki helyet a családomban. Az ágyon elfér a gyerek és az asszony közt. Jut eszembe, az nem lesz jó! Akkor hova fekszem én? Puszilom az egész stábot. Tisztelettel:

Bencsik Attila

Mé' pont a Lily kell? Én mé' nem vagyok jó??? (Nem érdekes, rájöttem. Voltam közben a mosdóban, és a tükörbe néztem véletlenül, igazad van...) ···›Részemről pont úgy értelmezem kicsim, hogy neked szorítanának ott helyet... Na, vajon melyikünk alhat a Bencsik családi ágyban, ha eljön a dráma nálunk? :) Lily‹··· *(Ha csinos az asszonyka, akkor én.) Ha nem akkor a tökorrú – a törd. Ui. Asszony ezt ne olvasd el, én jó fiú vagyok.)*

És igen, tessék, vannak egyenes emberek. Nekem 486-os gépem van. És merem vállalni!!! Hallja a világ? EGY VACAK KIS GANÉLY 486-OSOM VAN! Na, csak ennyit akartam! Meg annyit, hogy romlik a Levrov, tehát piálj többet! Na cső!

(Kádár Bence)

Mindent a nagyérdeműért. A közönség óhaja előtt meg kell, hogy hajoljak. Meg a hűtő aljában vannak a hűtött sörök, szóval tényleg muszáj lesz. Amúgy igen, tessék vállalni a véleményt, hogy mik vagytok, meg amitek van. Én is vállalom, mert amúgy sem tehetek semmit, hogy szép vagyok és okos, meg kedves is és szeretetre méltó. És a Törd.-öt sem szeretem. És merem vállalni. És úgy fejbe vert most ezért, hogy mégse hajolok le sörért a hűtőbe, mert nem tudok felállni, annyira szédülök...

RTS mérgezés... Ekkor megindulok Braz bázisa ellen. Tankjaim már a bázis külső épületeit próbálják

a földdel egyenlő szintűvé tenni, ám ekkor Törd. Admirális embereivel támad északról. Mivel ott jól ki volt építve a bázisvédelem, ez a támadás megtörik, az emberek úgy hullanak, mint vályogviskóról a vakolat :). Szal Braz bátyó mindjárt elhullik, erre azonban felépíti a Sör-cannont. Szegény 1ségeim... Vissza a bázisra, új tankok épít, új támadás kezdődne, de szövetségesem, a Korr. elárul: elkezdi beküldeni mérnökeit (:o). Na, gondolom, itt a vég, de szerencsémre Braz épp ekkor bocsátja bázisomra a Gumikukac-vihart. A kis édesség-férgek helyettem is kinyírják a gaz áruló engineerjeit. Na, meg az összes muksómat. Azonban így sem adom fel: igaz, Braz az eddig egész összefüggő bázisomból ementálit csinált, de elkezdem gyártani szuperegységeimet: a Kambó-malacokat. Ezek szépen odamennek az épp Korr. által ellenem küldött hejesírás-ellenőrző-fegyvert kezükben tartó Times New Roman egységekhez, és egy elegáns suhintással megmutatják nekik a baltájuk élét :)))). Ám már nehéz helyzetben vagyok: megérkeztek Braz Pizza-huszárjai is :((((. Elkezdik leamortizálni a főépületemet. Sikerül nekik, minek következtében eladom mindenem, de már ez sem segíthet. Nemsokára felvillan a MISSION FAILED felirat, de én ezt már nem látom... A Levrov szövetség diadalmaskodott. By:

Captain Pukli (Dallos Ádám)

Ugyan szoktam volt mondani, hogy a számítógépes játékok alapvetően nem rongálják az emberi agysejteket, meg általában véve nem károsak, sőt. Ám úgy látszik, bizonyos esetekben mégis totális elhülyülést eredményezhet, mint azt a jelenlegi példa pontosan jelzi. Kizárt ugyanis, hogy én bármiféle ementáli sajthoz hasonlatos pusztítást végezzek bárki bázisán, a kedvencem ilyen téren az eredeti és hamisíthatatlan trappista lyuggatási manőver, és aki ezt nem látja tisztán, az bizony-bizony már láthatóan közeleg a teljes megőrülés felé. Bizony.

Izé... Szia. Egyszer én jártam nálatok a szerk.-ben a PC GURU-s táskáért, és már akkor meg akartam kérdezni, hogy lenne-e kedved randizni velem?

Zsolt - azért küldök egy képet

Hát... Momentán, most így őszintén megvallva, ne vedd zokon, mert kedves vagy meg minden, de sajnos ez nem lehetséges. Tudod, itt van az asszony, meg a Törd. is hajt már rám, meg nincs is fiús hangulatom mostanában, szóval ne keseredj el olyan nagyon, annyi sok más kedves, bár hozzám valóban nem fogható bájos teremtés van még ezen a földön... Ja, most látom, ez a levél Timinek, a mi kedves titkárnőnknek érkezett, hoppá, akkor továbbítom gyorsan. Csak már úgy megszoktam ezeket, fel sem tűnik, hogy néha nem tőlem kértek randit kis olajbogyóim... Eldöntöttem, csapás jön... elementális erejű, csak kérdés még, hova. - Lily

A régi játékok fényessége. Szasz Brazil koma! Az újság nagyon király, Te is az vagy, meg az egész szerkesztőség, meg minden, de nem ezért írok. **(Pedig ezt bírom elviselni, sokkal hosszabb ideig is. Legközelebb majd figyelj oda erre. Braz)** A napokban (pontosabban a hétvégén) letöltöttem az ***ról a Secret of Monkey Islandet. A második rész nagyon tetszett, ezért kíváncsi voltam, hogy milyen az első. Az egész játék nincs három mega, mégis sokkal többet nevettem rajta, sokkal szórakoztatóbb volt, mint a mai egy, vagy akár több CD-s játékok :(Szerintem, ez elképesztő. Neked mi a véleményed? Remélem, válaszolsz! Köszönettel:

Muhari József

Nekem egészen lesújtó véleményem van a manapság megjelenő játékok többségéről. De ugyanez a véleményem a zenéről, a filmekről, a nőkről és még egy pár dologról szintén. Valahogy a világ olyasformán alakult, hogy a külcsín sokkal, de sokkal fontosabb lett a belbecsnél. Manapság nem az ad el valamit, ha jó, hanem ha kívülről úgy néz ki, mintha, viszont nem az, csak lehet vele mondjuk gizdázni, hogy apáááááám, 180 fps, 5 CD, pörgős teknó (bocs, klubzene vazeg), vékony nő (mell nélkül...), vékony nő műmellel stb. Nem is biztos, hogy elsősorban azokat hibáztatom, akik ezeket csinálják, hiszen ha a birka tömegnek erre van szüksége, akkor ezt kell csinálni, a biznisz az biznisz, a pénz meg pénz, és amíg a birkák hagyják magukat nyírni, nincs is baj. Szóval alapvetően nem csak a játékokkal kapcsolatban látom én ezt így, a probléma összetettebb. Jóllehet, ez a játékosdi is kőkemény üzletté vált az elmúlt egy-két évben (nagyon jó példa erre a Microsoft piacra lépése az Xbox kütyüvel), és mert a kereslet folyamatosan nő, azt ki kell elégíteni. Viszont ez nagyüzemi, futószalagos termelést eredményez, ott viszont nincs míves mestermunka, csak valamilyen szempontból megfelelően összeillesztett késztermék. FPS, RTS, kaland, akció, akármi, csak legyen havonta n darab új megjelenés, különben mindenki elkezd arról beszélni, hogy a játékipar hanyatlik, válságban van, blablabla, k*okosak-vagyunk. Időnként szerencsére feltűnik egy-egy kimagaslóan jó ötlet, amelyik szerencsés esetben megfelelő kiadó és pártfogó segítségével, megfelelően kidolgozottan kerül a piacra, és irdatlan siker lesz belőle. És akkor mindenki boldog, vidámság, szerelem, hejehuja, mi kell még (copyright Hades), de senki sem gondol az előbb általam említett dolgokra. Szóval én így látom, talán nem szimpatikus sokaknak (hajlandó is vagyok erről itt a levrov keretében eszmecserét folytatni!), de ez a helyzet. Mindannyiunknak van benne felelőssége. Ha a fogyasztók nem vennének meg minden szemetet, akkor a kiadók talán próbálnának komolyabb minőséget felmutatni. És utóbbiaknak üzleti szempontból igazuk is van, minek többet dolgozni ugyanazért a pénzért. Morális szempontból azonban az átlag alatti fércművek kiadó és támogató, csak a pénzt maguk előtt látó emberkék hozzáállása mérhetetlenül káros, és majd amikor az emberek kezdik észrevenni, hogy a színes kirakat mögött nincs más, csak rom, és kezdenek a pénzükért követelni valamit, akkor átmennek arrogánsba. Mondok egy példát. Itt van az mp3 hiszti, a lemezkiadóknak most van mire fogni, miért esik a forgalmuk látványosan. Pedig ha nem x ezer forint (illetve akármennyi euro/dollár) lenne egy sokadik ugyanolyan tucütucü szupertuti, akkor az emberek nem éreznék azt, hogy teljesen hülyének nézik őket, és csak a lehúzás megy, de az nagyon. És akkor jön a lemezek másolásvédelme, amivel a vásárlóknak a saját célra készített másoláshoz való jogait tiporják sárba egyértelműen, és érdekes módon ilyenkor a jogértelmezés is változik a kiadók értelmezése szerint, hogy mik vannak, nahát. Mellesleg amióta a nagy mp3-cserélgetők forgalma erősen lecsökkent, és megy a jogi dzsungelháború, és nincs annyi lehetőség a másolgatásra, a zenei anyagok forgalma ugyanúgy nem lendült fel... De majd ezt is megmagyarázza valami atomzseni. De ne legyünk egyoldalúak. A dologhoz hozzátartozik természetesen, hogy a tisztességes magatartás vásárlói oldalról is elvárt, gondolok itt arra, hogy szintén elfogadhatatlan hozzáállás mindenre azt mondani, hogy nem fizetek érte, mert minek, nem veszem meg még azt sem, amivel órákat/napokat/heteket töltök el, mert minek, satöbbi. Mert így senkinek sem fogja megérni komolyabb munkákat csinálni, több évet dolgozni egy játékon például, hiszen talán nem tudjátok, de a játékkészítők is csak emberek, élni szeretnének valamiből. Mi pedig kapni szeretnénk valamit a pénzünkért. Valahogy meg kellene találni a kívánatos egyensúlyt, de ehhez az kellene, hogy a két fél közül mindenki hajlandó legyen a megegyezésre. Itt viszont komoly gondokat látok.**

Hm, nagyon messzire jutottam az eredeti kérdéstől, de talán gondolatébresztőnek jó volt, várom is a leveleiteket ebben a témában. A Majomsziget Titkainak első része pedig kétségtelenül mestermunka, igazi ötletekkel, valóban érdemes vele játszani még akkor is, ha nincs 3D meg nagy felbontás. Szerencsére még számos ilyen jó játék van, higgyétek el, nem csak az jó, ami új. Ilyen alapon a régi filmeket is meg a régi könyveket is el lehetne égetni, de hát ennyire hülyék már csak nem vagyunk. Remélem.

Tavasz, tavasz. Szervusz, Te drága! **(Ééén? Biztos? Braz)** Ne értsd félre - rossz az, aki rosszra gondol -, csak hát olyan jó, hogy vagy nekem. **(Ééén? Biztos? Braz)** El is mondom, miért. Tehát az történt, hogy nemrég megfűtt a tavasz szele, és beleestem egy lányba. Szóval hosszas (kb. 3 hét) udvarlás után annyira pofára estem, hogy szinte fájt (vastag arcbőr rulez). Összetört szívvel húztam magam után szétroncsolt egómat; és kinyitottam a PC GURU-t - amit előzőleg vettem. Szóval felcsaptam (hosszas lapozgatás után) a Levrovnál, s végigolvastam. És láss csodát, már nem is érdekelt a lány. Tényleg Braz mester, te mit ajánlasz ilyen jellegű csalódásra? Sör, nő, vagy gumicukor (mert utóbbit feltűnően nagy mennyiségben fogyasztottam az elmúlt napokban). Ja, még valami. Ha esetleg beteszel a Levrovba, üzenem neki, nem tudja, mit hagyott ki, bár nem hiszem, hogy olvas egyáltalán ilyen újságot. Szóval köszi neked és a PC Guru népes gárdájának, hogy átsegítettek a „nehéz napokon".

(Ringeisen Dávid)

Igazán megható, amikor egy szép szárnyas betéthez vagy gyönyörű míves tamponhoz hasonlítanak minket, sírok is örömömben, komolyan, de ha a nehéz napokra is jók vagyunk, hát legyen, vállaljuk fel sokoldalúságunkat. Én ugyebár polihisztor vagyok, és emellett még számos más tudományban is jártas :), még a szerelmi bánat megoldása is a kisujjamban van, nem gáz. Szerintem kejne pánik, gyönyörű tavasz van, lányhegyek mindenfelé, fogsz másikat találni. Kicsit búslakodj, ha jól esik, sokat semmiképpen ne, mert kár olyanon bánkódni, ami már elmúlt, vagy nem lehet rajta változtatni. Régebben én is többször búskomor voltam amiatt, hogy nem egysejtűnek születtem*, mert az olyan szép, de aztán kiderült, hogy van felmutatható rokonsági szál, énnekem ugyanis az agyam egysejtű, és azóta boldogan élem világom. Na jó, ez egy kicsit más, csak arra akartalak rávezetni, hogy kár búslakodni, lehet, hogy sokkal jobban jártál azzal, hogy nem jöttél össze ezzel a lánnyal, talán még a gumicukrot se szerette. Na, irány a tavasz, fogadok, ha inkább a lányokat nézed a levrov helyett, mindjárt találsz magadnak számos szemrevalót. :)

Magyar bilológiai nagyszótár 592. o. 3. bekezdés, jobbra a lao alján, kis betűkkel: **„Brazil: Olyan egysejtű életforma, mely egyetlen agynak nem mondható sejtjében embernek képzeli magát, azonkívül szépnek, okosnak, szerénynek. Sejtjében előfordul néha értelmes gondolat, mely csak a gumicukor és a sör bevitele után aktiválódik." – a törd.)*

Meg már csak azért is kár a levrovot bámulni, mert ennek itt most vége, jóllehet érdemes elolvasni még párszor, mert igazi mestermű. De utána tényleg kapjátok magatokat, és hajkurásszátok a lányokat/fiúkat, kinek mi jön be, ráértek, pont egy hónapotok van az új levrovig. Addig is minden jót, csókozön, hízzatok szép nagyra.

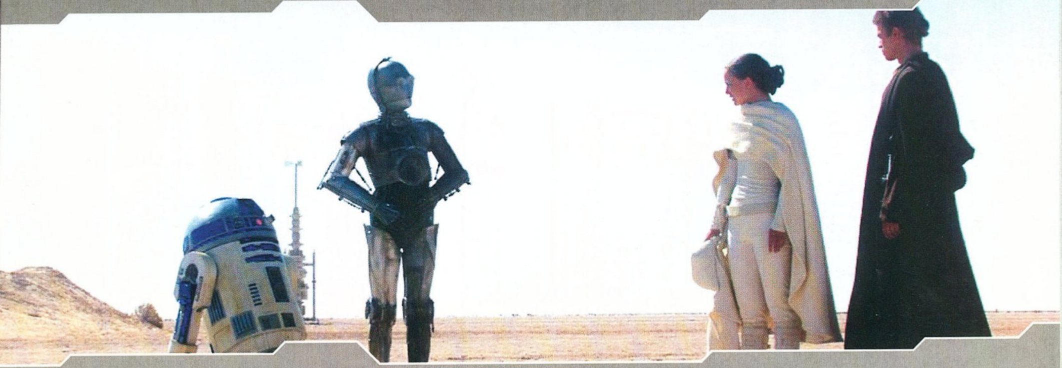
Brazil

brazil@vogel.hu

u. i.: naná, hogy éljenek még mindig a csajok!

yi!
s videoeszközök
ap témája:
Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
Perl eddig is létez
Windows alá –
csakhogy ez az
változat már
scriptmotor
VOGE
augusztus • 1092 Ft • Előf
magazin
CHNIKA ÉS KOMMUNIKÁCIÓ
Magyarítsunk alkalmazásokat! • Magyarítsunk alkalmazásokat!
tan A.E.
A2 poszter
RAIDER
READY
teszt:
playstation · playstation 2 · dreamcast · nintendo
Műszaki Magazin

STAR WARS EPISODE II: A KLÓNOK TÁMADÁSA

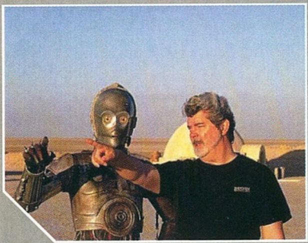


Főszereplők: Ewan McGregor, Natalie Portman, Hayden Christensen, Christopher Lee, Samuel L. Jackson.
Írta: George Lucas, Jonathan Hales
Zene: John Williams
Fényképezte: David Tattersall
Rendezte: George Lucas

Minden idők legismertebb és leghíresebb fantasztikus filmsorozatának következő része, tanulva a három évvel ezelőtti példából, idén május 16-án újra világhódító útjára indul, azaz a mozik a világ összes országában ezen a jeles napon tűzik műsorukra a Star Wars: A klónok támadása című filmet. Mint ahogy azt már a LucasFilmtől megszokhattuk, nem mindennapi titoktartás övezi a produkciót, aminek hála csak egy-két kiszivárgott információra támaszkodhatunk.

Ami már biztos... 10 év telt el az előző részben elbeszélt események óta. A galaxis forrong. A titokzatos Dooku gróf vezetésével naprendszerek ezrei lépnek ki a hadsereg nélküli Galaktikus Köztársaságból. A béke fennmaradását komoly veszély fenyegeti, mivel a maroknyi Jedi lovag kevés ahhoz, hogy a birodalomban rendet és békességet teremtsenek. Amidala minden erejével a békés politikai megoldások mellett voksol, ám akadnak olyanok, akik mindent megtennének azért, hogy a köztársaság rendjéért felelős fegyveres szervezet jöjjön létre. Amidala élete a politikai viszályok során veszélybe kerül, ezért a tanács Obi-Wan Kenobi tanítványát, az ifjú Anakin Skywalkert rendeli mellé, hogy akár élete árán is óvja őfenségét. Míg Amidala és Anakin a támadások elől rejtőzve irányítják a köztársaság sorsát, addig Obi-Wan őfensége rejtélyes merénylője után nyomoz, minek eredményeként egy távoli bolygó óceánjának mélyén különös titkokra bukkan.
A felszín alatt a sötét erők klónok kitenyésztésével próbálnak erőfölénybe kerülni, s e törvénytelen eszközzel próbálják eldönthetni a közelgő polgárháború kimenetelét.
Anakin, Padmé és Kenobi összefognak hát, és a sziklabolygón a lázadókat egybegyűjtve felkészülnek a végső összecsapásra, azonban a háború kezdetekor nemcsak a Jedik és a renegátok, hanem egy új hadsereg katonái is beavatkoznak a küzdelembe.

Felrebbent hírek. Az gondolom, mindenki tudja, hogy Lucas az Episode II-ben Amidala és Anakin szerelmi története köré építette történetét szakítva az előző epizódok „hagyományaival", amelyekben George felületesen kezelte, és éppen csak súrolta az emberi kapcsolatok efféle formáját. Fontos megjegyezni, hogy az előző epizód teljes egészében számítógép által generált, és a rajongók indulatát kiváltó Jar-Jar Binks nem tűnik el, sőt, a második epizódban új taggal bővült a számítógéppel kreált szereplők száma. Az új CGI hős Dexter Jettster néven válik majd ismertté, aki Obi-Wan merénylő elleni nyomozása során kerül a film fókuszába. Lucas szerint Dexter Jettster tökéletesen fog illeszkedni a Star Wars sorozat világába, és a negyvenes évek krimijeire emlékezető figurájával új színt hoz az amúgy sem szegényes univerzumába.
Mint ahogy már azt megszokhattuk, George Lucas az elődökhöz hasonlóan a legújabb Star Wars filmben is két új, eddig ismeretlen bolygó debütálásával szélesíti a sorozat világát. Kamino az óceánok uralta planéta, ahol a sötét erők a klónhadsereg létrehozásán fáradoznak, és ahol a filmbemutatóból már ismert látványos Kenobi és Jango Fett közti párviadal zajlik, míg a Geonosis marsbeli világ, ahol a pletykák szerint három gonosz lénnyel is meg kell küzdeniük a Jediknek.
Új arcáról ismerhetjük majd meg kedves szószátyár droidunkat, C3PO-t, akinek új borítása még nem érte el klasszikus formáját, de a készítők szerint a következő részben már csak nagyon apró simításokat kell végezni rajta. Az előző rész Jedi tanácsában debütáló Mace Windu is nagyobb szerephez jut majd, hiszen immáron parázs csatákat vív majd az egyre erősödő birodalom erői ellen.
A legutolsó hitelesnek minősített pletykák szerint A klónok támadásában megismerkedhetünk Qui-Gon Jinn mesterével, Dooku gróffal is, aki a szeparatista mozgalom oldalán okoz kellemetlen pillanatokat a Köztársaságban.

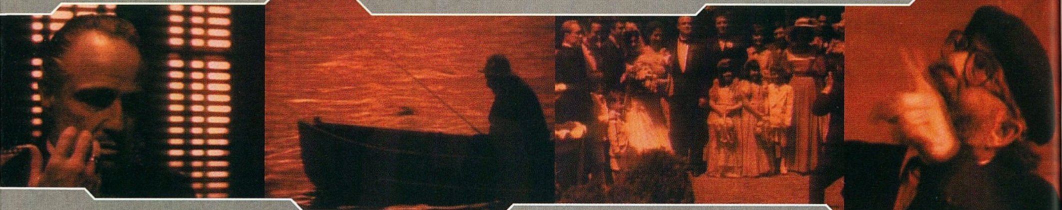


S hogy mi is valósul meg mindebből? Reményeim szerint minden, és Lucas új erőre kapva a Baljós árnyak „kudarca" után ismét visszahelyezi filmjét azokba a magaslatokba, ahová a Csillagok háborúja, A Birodalom visszavág és a Jedi visszatér repítette, s legújabb munkájával sikerül életre keltenie a klasszikus Star Wars hangulatot. Ha ez netán mégse sikerülne neki, jelentős tábora egy rajongóval biztosan szegényebb lesz.

Sasa

sasa@vogel.hu

A KERESZTAPA TRILÓGIA



Rendező: Francis Ford Coppola
Szereplők: Marlon Brando, Al Pacino, Robert De Niro, James Caan, Richard Conte, John Cazale, Diane Keaton, Robert Duvall, Talia Shire, Andy Garcia, Eli Wallach, Joe Mantega, Bridget Fonda, Sofia Coppola
Hang: angol (Dolby Digital 5.1) **Kép:** 16:9 (2.35:1)
Felirat: magyar, angol, bolgár, cseh, izlandi, lengyel, román
Extrák: lásd a cikkben

A filmet Magyarországon a UIP Dunafilm hozza forgalomba.

1971-et írunk, Amerikában bemutattak egy filmet, melynek sikerére senki nem tett volna egy árva fabatkát sem, ráadásul a Paramount a film kiadója a csőd szélén áll. A rendező nevének hallatán ekkor még senki nem szisszen fel. Ez a jelenség megmagyarázhatatlan, hiszen a mű alapjául szolgáló könyv ekkor már 14 millió példányban elkelt, s írója nem más, mint a nagy elismerésnek örvendő Mario Puzo. Szerencsére a baljós jelek és a kritikusok latolgatásai nem jöttek be, a Keresztapa hatalmas siker lett. A nézőket lehengerli és ámulatba ejti Marlon Brando alakítása, melyet a kamera csak félig mutat vagy árnyékban hagy, ezáltal a karakter uralja a vásznat, mindenki dúdolja Nino Rota mára már klasszikus zenéjét, mindamellett Coppola hibátlan rendezéssel viszi vászonra a Corleone család történetét. A Keresztapa Saga históriája a UIP Dunafilm jóvoltából immáron DVD-n is hozzáférhető, és a kiadónak hála a film nagyságához mért hibátlan gyűjteménnyel állunk szemben. A UIP Dunafilmre eddig is jellemző volt, hogy a lemezeik többségén található extrákat feliratozzák, ám azt gondolni sem mertem volna, hogy az ötödik bónusz lemez több mint 3 órás extráinak minden egyes perce magyarul köszön vissza a képernyőn.

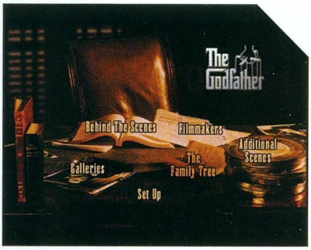
Minden, amit tudni akarsz... A már megszokott rendezői kommentár mellett közel 70 percen keresztül megismerkedhetünk a film keletkezésének és forgatásának történetével. Meghallgathatjuk az alkotók visszaemlékezéseit, mindemellett a film díszlettervezőinek segítségével visszatérhetünk az eredeti manhattani forgatási helyszínekre is. Ha kíváncsiak vagyunk Coppola kivételes munkamódszerére, akkor mindenképpen nézzük meg saját készítésű jegyzetkönyvét, majd hallgassuk meg azt az egyedülálló hangbejátszást, mely a rendező és a zeneszerző (Nino Rota) között zajlik, s amit Francis saját kézi magnetofonjával rögzített. Ugyanezen a szekción belül megismerkedhetünk Carmine Coppolával, a rendező édesapjával, aki mindhárom rész zeneszerzőjeként és karmestereként is dolgozott, s aki fiához hasonlóan munkájáért Oscar-díjat kapott. Ha már e nemes díjnál tartunk, nem feledkezhetek meg kedvenc extráimról sem, amelyekben archív felvételeken köszön vissza az 1972-es és 1974-es Oscar-gála, ahol az első és a második rész 21 jelöléséből szemtanúi lehetünk a legjobb film, a legjobb forgatókönyv és a legjobb rendező honorálásának.

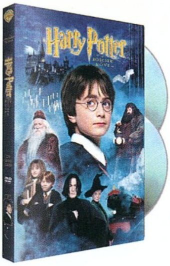
Kisebb, de nem lebecsülendő dokumentumfilmekből megismerkedhetünk a Coppola-Puzo páros forgatókönyv-írási szokásaival, Gordon Willis operatőri munkájával, a második és a harmadik rész vázlatrajzaival (melyekhez angol szöveg és magyar felirat is társul), az 1971-ben készült, 8 perces, Így készült a Keresztapa című kisfilmmel, az alkotók és a szereplők filmográfiájával, valamint érdekességképpen a Corleone család családfájával és a karakterek életrajzi adataival; megtekinthetjük mindhárom film mozielőzetesét, a forgatáson készült fotókat, valamint meghallgathatjuk Coppola 1974-es tévépremierbeli beszédét, amelyben a TV-re vágás fontosságáról beszél.

Az apróságok mellett fontos szerepet kaptak a trilógiából kimaradt, kronológiai sorrendben megtekinthető jelenetek is. A szám szerint 34 kimaradt jelenet kiváló kiegészítéséül szolgál a legendás filmeposznak.

A mestermű prezentációja. A filmtörténeti remek DVD-kiadása méltón hajtott fejet Coppola munkásságának. Csodálatos és mindenre kiterjedő extráknak, a gyönyörű díszdoboznak és a minden egyes jelenethez mellékelt magyar feliratnak köszönhetően a Keresztapa az idei év legfontosabb kiadványává vált. Kihagyhatatlan és megismételhetetlen alkotás.

Sasa
sasa@vogel.hu





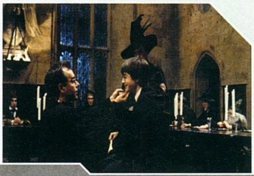
HARRY POTTER A BÖLCSEK KÖVE (2DVD)

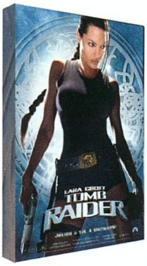
Rendező: Chris Columbus › Szereplők: Daniel Radcliffe, Rupert Grint, Emma Watson, Richard Haris › Hang: magyar, angol (Dolby Digital 5.1 EX) › Kép: 16:9 (2.35:1) › Felirat: magyar, angol, szlovén, horvát, szerb › Extrák: Filmelőzetesek reklámok; magyar nyelvű menük; DVD-ROM extrák; és megannyi mesés extra, melyről bővebben a cikkben. › A filmet Magyarországon a Warner Hungary hozza forgalomba.

A film, amelyet azt hiszem, nem kell bemutatnom egyetlen gyermeknek, vagy gyermeklelkű felnőttnek sem. A mozi alapjául szolgáló regényből több mint 600 000 példány fogyott Magyarországon és több mint 139 millió a tengerentúlon, ráadásul J. K. Rowling mesekönyve több mint 112 hete szerepel a New York Times Bestseller listáján. Mindeme sikerek hatására a Warner Bros úgy döntött, hogy megvásárolja a kötet megfilmesítésének jogait, és elkészíti a világ legjobban várt filmjét, a Harry Potter és a bölcsek köve című mozit. Küldetésük sikerrel járt, a mű azóta 2001 legsikeresebb filmjeként zárta az évadot, bevételeivel megelőzte a Baljós árnyak sikereit, és új célt tűzött ki maga elé, miszerint ő lesz minden idők legnagyobb példányszámban fogyó DVD-je. E siker eléréséhez kiváló partnerre lelt a hazai forgalmazó személyében, akik Magyarországon először Dolby Digital 5.1 EX hanggal, továbbá teljes egészében magyarított menükkel és extrákkal ajándékozzák meg a film nem kis számú rajongóit. A DVD kiadásnak köszönhetően egy magyar idegenvezető kíséretével bejárhatjuk Roxfort kastélyát, bepillanthatunk egy Kviddics meccs legizgalmasabb pillanataiba, bejárhatjuk Hagrid kunyhóját is. Az extráknak köszönhetően minden egyes DVD-tulajdonos kiválaszthatja Ollivander varázsboltjában a személyiségéhez legjobban illő varázsbotot, amelynek birtokában ellátogathatunk a könyvtárba is, ahol belelapozhatunk a Sikoltozó könyvbe, végignézhetjük az osztálykönyvet, és ha kedvünk úgy tartja, minden tudományt magunkba szívhatunk a szellemekről, amihez útmutatásul a Kiskalauz a szellemekhez című könyv szolgál.

Ha ez sem lenne elég, megnézhetjük a filmből kimaradt jeleneteket, a következő rész publikus képkockáit és forgatási jeleneteit, valamint elsajátíthatjuk az életünkhöz nélkülözhetetlen varázsfortélyokat is.

© 2002 Warner Home Video, an AOL Time Warner Company. › © 2001 Warner Bros. Harry Potter kiadási jogok › © J.K. Rowling. HARRY POTTER, a szereplők, a nevek és a kapcsolódó jelek TM és © Warner Bros. Minden jog fenntartva! › A Warner Home Video engedélyével.





TOMB RAIDER

Rendező: Simon West › Szereplők Angelina Jolie, Jon Voight, Noah Taylor, Iain Glen, Daniel Craig › Hang: angol (Dolby Digital 5.1) › Kép: 16:9 (2.35:1) › Felirat: magyar, arab, bolgár, cseh, izlandi, lengyel, román › Extrák: Így készült Angelina Jolie a szerepre; Rövidfilm a kaszkadőrmutatványokról és a film trükkjeiről; Rövidfilm a Tomb Raider-jelenségről; Audiokommentárok; Kimaradt jelenetek; Alternatív főcím; U2 Videoklip; DVD Rom extrák. › A filmet Magyarországon a UIP Dunafilm hozza forgalomba.

„A világegyetemben mindennek megvan a helye és az ideje..."

Most Lara Croft ideje jött el. Három bolygó együttállásának éjszakáján Lara egy rejtélyes óraműre bukkan néhai atyja, Lord Croft holmijai között, amelyeket jó két évtizede az egyik régészeti ásatásáról hozott haza. A lord régebben sokat mesélt Larának a Megvilágosultak titkos társaságáról, akik egy ősi óraművet keresnek, amellyel meg lehet nyitni az időt és a teret. A kulcs egy kristályosodott meteorfémből készült misztikus háromszög, amellyel 5000 éve legyőzték ellenségeiket. Ha a háromszög két darabja újra egyesül, az idő meg fog állni, az őrök új életre kelnek, az emberiség sorsa pedig örökre megváltozik. Larának 48 órája van a bolygók együttállásáig, mikor a szent háromszög ereje a legnagyobb lesz. Ha az időpontot elmulasztják, az újabb esélyre 5000 évet kell várni. A számítógépes világ által legkedveltebb hősnő, Lara Croft a tavalyi mozipremier után immáron DVD-n is világhódító útjára indul, hogy napjaink legkedveltebb adathordozóján is megmentse a világot. A töméntelen, magyar felirattal is ellátott extrából mindent megtudhatunk a film készítéséről, Angelina megpróbáltatásaiból és a film alapjául szolgáló játéksorozat epizódjairól is, sőt, a játékról maguk a készítők nyilatkoznak

AMERIKA KEDVENCEI

Rendező: Joe Roth › Szereplők: Julia Roberts, Billy Crystal, John Cusack, Catrine Zeta Jones › Hang: magyar, angol, orosz (Dolby Digital 5.1) › Kép: 16:9 (2.35:1) › Felirat: magyar, angol, lengyel, cseh, hindi, horvát, orosz, bolgár, török, görög, arab, szlovén › Extrák: Filmelőzetesek; Kimaradt jelenetek; Filmográfiák › A filmet Magyarországon a Warner Hungary hozza forgalomba.

A tavalyi év egyik legnagyobb meglepetését az Amerika kedvencei című mű okozta, mely görbe tükröt tartott Hollywood álomvilágának, a sztárok életének, a rendezőknek és a misztifikált producereknek is. A filmgyártásról lerántott lepel lassan, komótosan, gegekkel és groteszk jelenetekkel hull alá, s enged teret az önfeledt szórakozásnak.

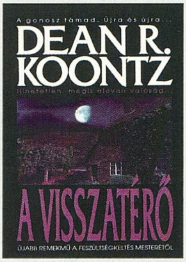
A mindenkori hollywoodi álompár életéről szóló film mindezek mellett érzelmes mű, melyben a könnyed szórakozást szolgáló összes filmelem megtalálható. Ha kíváncsi vagy, milyen is az általad bálványozott sztárok élete, mindenképpen nézd meg az Amerika kedvencei című filmet... hidd el, nem áll távol a valóságtól.

Sasa

sasa@vogel.hu

DEAN R. KOONTZ: A VISSZATÉRŐ

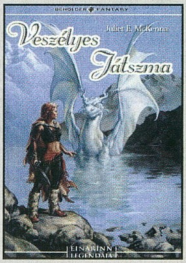
Adott egy negyvenes, nagydarab pasas, aki meg van győződve róla, hogy öt éve halott anyja visszajár a sírból, és el akarja pusztítani őt. Ha egy nőben felfedezni véli anyját, becserkészi, megerőszakolja, majd megöli. Adott egy harmincas nő, aki gyerekként már megtapasztalta, mi az erőszak és a rettegés. A férfi pedig éppen őt szemelte ki magának.
Első találkozásuk után még mindketten élve távoznak, másodszor azonban a nő halálosan megsebesíti a férfit, aki meg is hal, fel is boncolják, el is temetik, ám nem sokkal később visszatér. És újra ölni akar. A rendőrök először nem hisznek a nőnek, aztán minden megváltozik. Vajon ki az igazi áldozat: a nő vagy a férfi?



Animus Kiadó, 2002

JULIET E. MCKENNA: VESZÉLYES JÁTSZMA

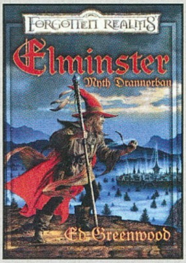
Einarinn legendája olyan világba vezet bennünket, ahol a varázslás képessége "születési mutáció", ahol az elemi mágiát használó varázslók (egy-két kivételtől eltekintve) egy szigeten élnek, és nem nagyon szólnak bele a világ dolgaiba egészen addig, amíg fel nem bukkannak az ismeretlen mágiát használó szőke emberek. Akkor ugyanis az Ősmágus ügynököket és varázslókat küld szét a világba, hogy minél több régi ereklyét gyűjtsenek be – akár törvénytelen úton is.
Itt jön a képbe Livak, a szerencsejátékos és tolvaj lány, aki imádja a kalandokat, ám a mostani eseményektől ő is besokall. Sőt, az időközben összejött csapat többi tagja is. Már aki életben marad.



Beholder Kiadó, 2002

ED GREENWOOD: ELMINSTER MYTH DRANNORBAN

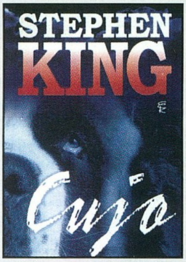
Jó tudni, hogy még Faerun egyik leghatalmasabb mágusának is nehéz ifjúsága volt. Hogy Mystra akaratának teljesítéséért véres verejtékkel fizetett. Hogy állandó életveszélyben volt, miközben a legendás elf városban, Cormanthorban igyekezett elsajátítani a varázslás "mesterségét".
Már az is izgalmas, ahogy eljutott a városig. Hát még, ami ott történt vele. Ezeknek az eseményeknek az első években még nem is volt tudatában. Amikor viszont mágikus hatalma kellőképpen megerősödött, részt vett a várost védő hatalmas erejű mágia, a Mythal létrehozásában.
A végére a gonoszok egy része meghal, Elminster pedig tovább követi a Mystra által számára kijelölt utat.



Delta Vision Kiadó, 2002

STEPHEN KING: CUJO

Kilencven kilós, hatalmas, szőrös, hihetetlenül barátságos és nagyon szeret nyúlra vadászni – ez Cujo.
Kilencven kilós, hatalmas, szőrös, véres, mocskos, habzik a szája, mindent és mindenkit megtámad, aki vagy ami a közelébe kerül – ez is Cujo.
A bekövetkezett változást nem valamiféle rejtélyes gonosz, nem is az évek óta halott ámokfutó rendőr szelleme, hanem egy veszett denevér okozta. Szegény kutya rettenetesen szenved, hiszen nem akar ő bántani senkit, de a betegség fokozatosan átveszi fölötte az uralmat.
Mire a "rémálom" véget ér, négy ember meghal, egy ötödik pedig súlyosan megsebesül. A túlélők saját egyéniségüknek megfelelően dolgozzák fel a történteket.



Európa Könyvkiadó, 2002

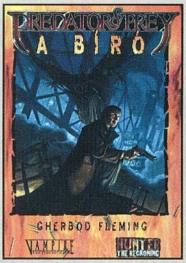
R. E. FEIST-JANNY WURTS: A BIRODALOM ÚRNŐJE II.

Mara Acoma eddigi élete sem volt éppenséggel egyszerű, most azonban olyan feladattal találja magát szemben, ahol nagyobb a tét, mint a puszta túlélés.
Ahhoz, hogy meg tudja teremteni a saját elképzelése szerinti új rendet, választ kell kapnia néhány, a birodalom korai időszakának eseményeire vonatkozó kérdésére. A feketeköpenyesek tudják a válaszokat, de eszük ágában sincs elmondani azokat.
A lány nem adja fel, és elindul, hogy felkeresse népe halálos ellenségeit, akik a szóbeszéd szerint szintén tudják a hiányzó válaszokat. Ha túléli a találkozást, és ügyesen keveri a lapokat, esetleg még segítséget is szerezhet a Gyülekezet ellen. Ha nem...

Beholder Kiadó, 2002

GHERBOD FLEMING: A BÍRÓ

A Vadász és préda hatkötetes sorozatának második része közelebb visz minket ahhoz, hogy megérthessük, hogyan érkeztek a Sötétség Világára a vadászok, akik szembeszállnak az emberek között mászkáló szellemekkel, vámpírokkal és egyéb természetfölötti lényekkel.
Douglas Sand élete egészen addig normálisnak mondható, amíg egy nap fel nem fedezi, hogy olyan dolgokat lát, amiket korábban nem. Amikor végre sikerült elfogadnia új képességét, rájön, hogy több hozzá hasonló látó is van a világban.
Vajon képesek lesznek-e összefogni, és megbirkózni a kihívásokkal, vagy a náluk hatalmasabb erők elpusztítják őket? Vajon mindannyian alkalmasak-e arra, hogy mások felett ítélkezzenek?



Delta Vision Kiadó, 2002

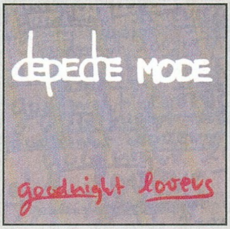
Phoenix

CHEMICAL BROTHERS - COME WITH US

Szinte menetrendszerűen itt az új „kemikál" album attól a duótól, amelyik mind a gépzenét, mind a rockzenét kedvelők köreiben oly nagy népszerűségnek örvend. És hú, de oda csapnak már megint: kísérletezés, néhol fejvesztős őrület, membránt tépő basszusok, acéltörő breakek. Iszonyat! Habár abszolút távol állnak a slágerektől, vagy akár a rádióktól, de ők azok, akik mindig meg tudnak újulni, pofátlanul mindenbe bele mernek menni, és aztán valami olyat csinálnak, amitől „beng", és végünk. Itt van például a nyári „előzetes", az It Began In Afrika, amitől megőrülök, olyan tűz van benne és olyan szenvedély egyes részekben, mint keveseknél, valami frenetikus a konga benne, szabályos játék a hallgatók idegeivel. Vagy tessék, itt van az aktuális „Star Guitar", amely enyhén filter house-os sláger, amely most szinte mindenhol tarol. És ezek csak a legismertebbek a lemezről, de ott van még sok – szinte meghatározhatatlan stílusú – breakbeat, electro zene, egyszóval amitől olyan „chemical". Hiába, báderékre nem lehet mit mondani: Meg kell hallgatni!

FIT-MIX

Átlagos dance válogatás, gondoltam, amikor a kezembe vettem a Fit-Mix névre keresztelt, külsőleg is elég sablonosnak mondható korongot. Azonban hamar szemet szúrt a szalagcím: „Professzionális mix fitness programok számára"... - mondom: Mi ez? Nagyon merész, hűha. És valóban, a borítót kinyitogatva kiderült, itt ízig-vérig fitness CD-t tartunk a kezünkben, legalábbis az alkotók szándéka szerint. A zenéket különféle sportprogramok hátterének rakták össze, ami nyerően hangzik: 15 eurós világot idéző sláger, számítógéppel összebarkácsolgatva, egy jó és legfőképpen hangzatos céllal a tetején, nevezetesen: sport és egészséges élet. Ami a zenéket elhallgatva (igaz, nem vagyok fitness edző :-)) néha kétségeket hagyott bennem



DEPECHE MODE - GOODNIGHT LOVERS

Újabb kimásolt kislemez az elektronikus zene talán eddigi legnagyobb „életművétől", a Depeche Mode-tól, generációk meghatározójától, életstílusok kialakítójától. Ami szakít az elmúlt év trendjével: nem klubhimnusz vagy rádiósláger (mint a Free Love vagy I Feel Loved), hanem igazi altató (a szó klasszikus értelmében), apró pórusaiban is szeretetet és nyugalmat árasztó, briliánsan megkomponált, énekközpontú melódia, amely hihetetlenül tisztán szól, és még az ének is gyönyörűen nyílik ki belőle, apró szilánk a „Mode-osok" színes gyűjteményéből...

DRAFT - DOMBOK FELETT

Draft, kis hazánk trance világának talán legismertebbikje, aki nem mixel, hanem maga is zenéket kreál, egy trió, amelyik már sok mindent maga mögött tudhat. Akik, bár jó régóta a zenei palettán vannak, lemezük eleddig mégsem jelent meg, ez az első, az a bizonyos debütáló. Nevüket a nagyközönség talán a címadó - immáron három éves -, Dombok Felett kapcsán ismerte meg, amely multivizuális klipjének köszönhetően viszonylag széles réteghez eljutott, sőt még külföldre is, ahol számos nagy nevű lemezlovas (Sasha, Pappa, Nick Warren, Lee Burridge stb.) is játszotta. Igazi kalandozós, szállós élmény, amelyet szinte az egész magyar diszkós társadalom betéve ismer. Ám emellett még meglehetősen sok mindent alkottak, mint remixerek és mint zenészek is. Ebből ad ízelítőt az album, amely inkább a softosabb trance vonalon csalinkázik, mondhatnám úgy is: dance a javából. Ami ennyi év után kissé kevés, kidolgozatlan; ráadásul egyáltalán nem úgy „szól", mint ahogy az a mai szinten elvárható lenne. Stílusában pedig inkább szól a fiatalabb partyzókhoz („Bravo és Viva Z+ style"), mintsem másokhoz. A lelkesedés láthatóan óriási, ám mégis hiányzik belőle egy-két dolog: a progresszivitás és a komplexitás. Ezen csak keveset javít a 13. trackként elhelyezett multimédia rész, amely eléggé tartalmasnak mondható: az infókon és a képeken túl tartalmazza az elmúlt évek egyik legjobb és legkreatívabb magyar klipjét is, a „ki sem mondom már, mit" :-)), szóval azt a címadót.

Szabó Dani
freeboy@buli.net

STAR WARS EPISODE II: ATTACK OF THE CLONES

2002. április 29-én jelenik meg a Csillagok háborúja filmeposz legújabb részének filmzenealbuma. A George Lucas által írt és rendezett Star Wars: Episode II Attack Of The Clones hazai filmbemutatója a világpremierrel egy időben, 2002. május 16-án lesz. A film zenéjét az ötszörös Oscar-díjas John Williams szerezte és vezényelte, akárcsak az ezt megelőző részekét. A zene hangsúlyosan tükrözi a filmet is meghatározó szerelmi szálat.

A Star Wars: Episode II Attack Of The Clones filmzene felvételére ez év januárjában és februárjában került sor Londonban. Az eddigi hagyományoknak megfelelően John Williams ezúttal is a Londoni Szimfonikusokat (LSO) irányította.

A Star Wars: Episode II Attack Of The Clones alapváltozatával egy időben jelenik meg a korlátozott példányszámban megjelenő változat is, amely egy bónusz felvételt tartalmaz, továbbá négy különböző borítóval kerül forgalomba: az alapváltozat borítója, Yoda, Anakin és Padme, Jango Fett.

DUNGEON SIEGE

Közel fél éves csúszást követően végre valahára a boltokba került a Dungeon Siege, Chris Taylor régóta várt RPG-je. A Microsoft védőszárnyai alatt bejelentett játék az első három napon rekordmennyiségű eladásokat produkált, több mint 53000 fanatikus DS rajongó vette meg a játékot. Az áltálunk tesztelt béta változathoz képest a program rendkívül sokat fejlődött, nem lepődnénk meg azon, ha elnyerné a hónap játéka címet.

THE SIMS: ON HOLIDAY

Az EA és a Maxis a mai napig életük egyik legszerencsésebb döntésének tartja a Sims sorozat beindítását. Az USA-ban szinte folyamatosan az eladási listák élén tanyáznak, s a megfelelően adagolt kiegészítőknek köszönhetően napról-napra növekszik a rajongótáboruk. Most érkeztünk el a negyedik kiegészítőhöz, melyben virtuális családunk nyaralni indul.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

A népszerű gördeszkás játék harmadik része PC-re is megjelent a PS2, GameCube és Xbox változat után. A szakértők szerint ez minden idők legjobb gördeszkás játéka. A program grafikailag tényleg nagyon ott van, ez az új grafikus motornak köszönhető. A PC-s változat a hírek szerint többjátékos üzemmóddal is fel lett vértezve.

BLOOD OMEN 2

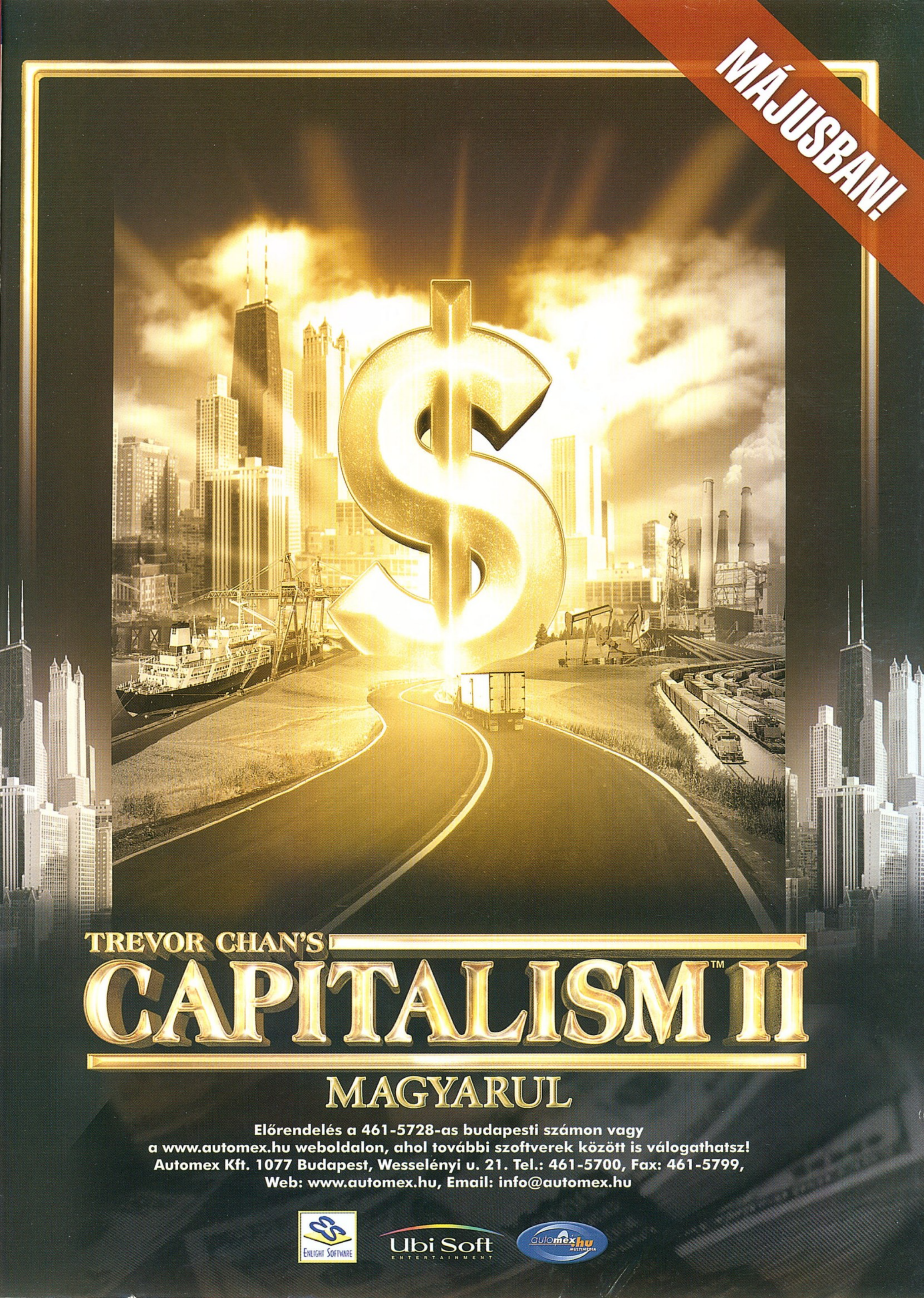
A Legacy of Kain sorozat elérkezett a negyedik részéhez. A Blood Omen 2-ben a főszerep ismét Kainé, aki nemesemberből lett vámpírrá. A PS2 és Xbox verzió után néhány nappal jelent meg a PC-s változat, melynek nincs oka szégyenkezni. Grafikában és játékmenetben egyaránt hozza a konzolok színvonalát, már csak az a kérdés, hogy az irányítást mennyire találták el a PC-s változatban.

TELJES JÁTÉK A KÖVETKEZŐ PC GURUBAN

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

A Heroes sorozat megnyugtató lezárása után ismét olyan hónapok következnek, amikor 99%-os biztonsággal meg tudjuk mondani, hogy mi lesz a teljes játék a következő PC Guruban. A Total Annihilation egy évvel ezelőtt elképesztő sikert ért el, minden idők második legjobb eladásait produkáltuk abban a hónapban. Ezért gondoltuk azt, hogy megszerezzük a Cavedog játékának fantasy folytatását, a Kingdomst. A fantasy alapokra épülő stratégiai játék meglehetősen jó fogadtatásban részesül annak idején a PC Guruban, de azért a nagy elődjének a színvonalát nem sikerült túlszárnyalnia. Aki szereti az igényes stratégiai játékokat, az nem fog benne csalódni, s a mai átlagos gépek teljesítménye bőven elegendő ahhoz, hogy gond nélkül futtassuk a játékot.

Gépigény: Pentium 233, 32 MB RAM, 80 MB merevlemez


MÁJUSBAN!
TREVOR CHAN'S
CAPITALISM™ II
MAGYARUL
Előrendelés a 461-5728-as budapesti számon vagy
a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!
Automex Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799,
Web: www.automex.hu, Email: info@automex.hu
Enlight Software
Ubi Soft
automex.hu

SAMSUNG

SyncMaster

DFX

A SyncMaster monitorokkal olyan élményekben lesz részed, amelyet eddig csak a fantáziád produkált! A tökéletes kép- és hangminőséget a HIGHLIGHT ZONE és MouScreen funkciók, illetve multimédiás hangszórók segítik. A sík felületnek és a megnövelt fényerőnek köszönhetően olyan borotvaéles, valósághű képet kapsz – használd akár szórakozásra, vagy mindennapi felhasználásra –, amelyhez mindig ragaszkodni fogsz!

HIGHLIGHT ZONE

MouScreen

Natural Color

HBC-Focus™

SAMSUNG DIGITall

everyone's invited™